

制作者：Daraku_angel[3DM-SMV]
免责声明，杂志内容源于互联网和个人收藏，内容版权归原杂志社所有。下载后请在24是之内删除，请支持原版。
制作时间：2011-12-27
Canon CanoScan LiDE 110



再见吧，吉斯！
346 Mb
出招攻略详见本刊96年第3期
REAL BOUT
餓狼伝説

彩页大幅提升 争取再度辉煌

《'95 电子游戏典藏本》

5 月中旬出版

读者来信:"《'94 典藏本》是我见过的国内最精美的电子游戏图书。一版再版,热销一年,实在是功有应得。《'95 典藏本》千呼万唤,不知能否再度辉煌?"

《'95 电子游戏典藏本》根据国内电子游戏业的具体情况,实用性与阅读性兼顾,科学性与娱乐性兼顾,16 位机与次世代机兼顾。除于 95 年杂志中摘转少量精彩文字、攻略外,80%以上均为全新内容。并依《'94 典藏本》惯例,一概不在今后杂志或其他场合使用。享有广泛声誉的《电刑室手记》经增删修改后仍由上海漫画家 XYM 重新配图,珠联壁合,弥足珍贵。

为满足读者日益提高的审美要求,《'95 典藏本》大幅度提升彩页比例,彩页所有内容均是第一次与读者见面。其中既有游戏介绍,也有大幅最新 CG 画面。

《'95 典藏本》全书共 208 页,胶背装订。其中黑白内文 168 页,高级胶版纸印刷。彩色 40 页,全部采用进口铜版纸。封面为 200 克超厚进口铜版纸。

每册定价:22 元,96 年 5 月中旬面向全国发行。

发扬优惠传统 争取更多朋友

为照顾购书不便和闹穷的读者,本刊发行部《'95 典藏本》在指定时间内继续实行"八折优惠"。

①每册定价 18.60 元,(17.60 元加 1 元挂号费,免收邮费)

②自 4 月 15 日起接受预定汇款,5 月 10 日结束(以邮戳为准)。5 月 10 日以后按原价加 1 元挂号费邮购(邮费免收)。

③请专款专寄

④邮购办法:到当地邮局汇款至北京宣外大街西草厂街 39 号发行部。邮编:100052

⑤在附言栏写明所购书名及册数。注意:字迹工整,地址邮编详细可靠。不能在信封里夹钱,以免丢失。

搬家 搬家 再搬家

《电子游戏软件》杂志社自 1996 年 4 月 1 日迁新址。通讯地址为:北京宣外大街西草厂街 39 号 邮编 100052 电话:3033556 请读者相互转告。

注意:自 4 月 1 日起请用新地址通信 原北京 1654 信箱将保留一段时间,逐步取消。

96·4期

电子游戏软件



传闻：游戏业真相大公开 41

世嘉世家

光明十字军 ……………… 5

EXO行动组……………… 10

印地赛车……………… 12

消失的世纪……………… 13

天堂任鸟飞

不思议之迷宫2——风来的西林……………… 16

《梦幻模拟战》补充资料……………… 17

圣龙传说……………… 19

前线任务——枪之危机……………… 21

次世代基地

守护英雄……………… 22

街头赛车……………… 24

游戏研究所

街霸研究(2) ……………… 25

GAME改造坊

电脑游戏手柄分插制作法……………… 30

论尽江湖

游戏新闻眼……………… 4

月刊
每月14日出版

主办单位 中国科协工程学会联合会
编辑出版 《电子游戏软件》杂志社
社　　长 文　若
主　　编 叶宗林
美　　编 苏　人
封面设计 王　跃

地址 北京市宣外大街西草厂街39号
邮编 100052
电话 (010)3033556
印刷 北京新华印刷厂
彩印 北京新华彩印厂
订阅 全国各地邮局
刊号 CN11-3505/TP
ISSN-1006-5032

邮发代号 82-648
广告许可证 京西工商广字0055号
定价:5.40元

'95典藏本将于5月中旬发售 (详见第1页广告)

目　录

海外采风…… 39

一场游戏一场梦

游戏制作入门(三)…… 33

A'CAN

非洲探险…… 35

新游戏夜话

电脑游戏月旦评…… 49
FIFA'96足球实战技巧…… 53
《魔兽争霸Ⅱ》完全攻略(上)…… 55
《大银河物语》攻略心得(下)…… 62
INTER NET与游戏杂志…… 59
话说《病毒大战》…… 64
PC秘技…… 66

无责任论坛

不可思议的魅力…… 67

蓦然回首

任天堂的阴谋…… 68

闯关族的家

闯关族的家…… 72
大墙画廊…… 75

秘技天地

秘技·偏方…… 76

电玩大排档

蛮人争霸战、恐龙快打…… 79
SD高达－PUZ对决…… 80

少少变了了,过期杂志及'94典藏本全部出仓
孤独复孤独,唱独角戏《秘技宝典》担纲

《电子游戏软件》96年第三期以前杂志(包括第三期)全部无货,《'94典藏本》全部无货,《秘技宝典》尚有少量存货,请速邮购。每套(上下册)22元,加号费1元,共23元(邮费免收),邮购办法:请到邮局汇款到北京宣外大街西草厂街39号,邮编:100052

游戏机种缩略语

FC	任天堂红白机
SFC	超级任天堂
MD	世嘉五代机
PC－E	NEC 8位游戏机
GB	任天堂手掌机
GG	世嘉手掌机
GT	NEC手掌机
SS	世嘉土星
PS	SONY PLAY STATION
PC－FX	NEC 32位机
3DO	3DO规格32位主机
NEO·GEO	SNK16位机
V·B	任天堂32位机
MD－CD(X)	世嘉16位光盘机
SUPER 32X	世嘉32位提升器

上期要目

星舰迷航记
勇者斗恶龙Ⅵ
豪血寺一族
饿狼传说 REAL BOUT
格斗悍将
火与剑
格斗游戏十大共通条件
U64手柄完全公开
FF Ⅶ首次公开
台球的传奇——明尼苏达胖子

下期要目

《电子游戏知识有奖竞赛》揭晓
鸟人战队电影版
骷髅行动组
FLFA足球'96
天使之翼J
神出鬼没
鲁多拉秘宝
财宝猎人G
光明战史
圣龙传说

游戏新闻眼

游戏新闻眼

四月北京游戏机展突然取消!

本刊上期曾报道四月初将在北京举办《中国国际电子游戏机展览会》,根据可靠的消息此次展览会已被取消。这真是个令人吃惊的消息!本来有许多玩友及我们都对这次中国有史以来最大规模的游戏展览会寄以厚望的，唉——。详细情况请看本期的《传闻·游戏界真相大公开》一文。

新闻出版署整顿书刊市场!

2月底新闻出版署统一布置各出版社检查以书代刊的问题,雷厉风行。以书代刊严重影响书刊市场的正常秩序，一些竞争力不强的杂志被它们搞得心烦意乱，更加疲软。这次整顿也许会缓解这种疲软吧!3月份以书代刊的电子游戏书刊象恐龙一样突然灭绝了。对于以书代刊,我们的态度很明朗:一是坚决反对;二是从来不怕。因为这些“杂志”大部分是个体书商胡乱篡抄而成，质次价高、捞一把就走,没有什么竞争力。另外,这种违反出版法规的“杂志”,不会有长久的生命力,灭绝只是时间问题。

《软体世界最新游戏指南与攻略》出版!

三月底,《软体世界最新游戏指南与攻略》一书上市。该书介绍台湾近年来推出的八个电脑游戏,这是大陆第一本取得台湾正式版权的电脑游戏攻略图书。其版式、印刷及装帧较为精美,有一定的实用、收藏价值。

“格斗之王”SNK与本社洽谈合作!

3月13日下午，日本著名的SNK公司海外本部加藤嘉彦先生和冯绍光先生访问了本社，与正、副社长探讨了SNK进入大陆市场的一些问题。SNK是个在日本及世界各地都有巨大影响的游戏公司，其代表作《饿狼传说》系列、《侍魂》系列、《龙虎之拳》系列及《格斗之王》系列等对战游戏在玩家中口碑极好,在中国大陆也是玩家皆知的。

SNK在中国大陆的业务一直是通过香港一家子公司进行的。加藤先生认为应尽早在中国设立办事处,直接进行对华业务。客人对本刊的《电子游戏知识有奖竞赛》表现了极高的兴趣。并对近50000人参加感到惊讶。双方就今年下半年合作搞一次《电子游戏知识有奖竞赛》和《格斗游戏大赛》达成初步共识。

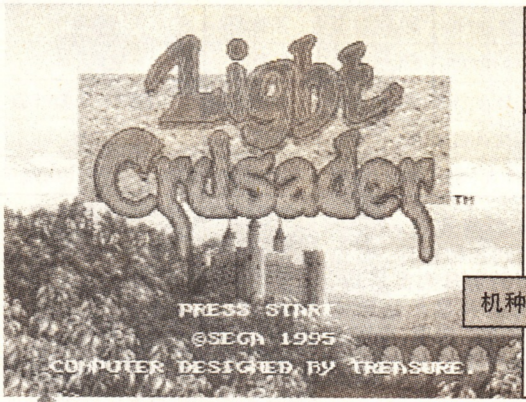
美国举办电子游戏博览会

5月23日至25日，将在美国佛罗里达州的奥兰多举办“国际消费电子博览会”。这是继1月份美国传统的拉斯维加斯CES之后的又一次电子游戏业的盛会。本刊社长及已在美国的主编应邀参加这次博览会,本刊将及时报道这次博览会的盛况和最新消息。

责任编辑:邱兆龙

各机种新作介绍及推荐表(推荐等级自1~10不等)

节目名称	机种	介绍	推荐级
VR警官	MD	英文名称《SABAN' S VR TROOPERS》是由SABAN公司以24M容量制作的对战游戏,有三名身穿未来制服的角色,并且设有出招介绍的窗口,方便玩家,另外还可用6B手柄的X、Y、Z三键直接使用必杀技,游戏中每打败一名对手,便要在限时的场地中打败不断出现的双胞胎敌兵。	6
三国演义之火烧赤壁	MD	这是台湾公司以CAPCOM街机名作《三国志Ⅱ·赤壁之战》改编而成的动作游戏,与街机的画面十分相象,五名武将及其必杀技全部保留,敌兵也选自街机中的造型,但游戏的操作性很差，完全不能体现街机作品的本色，马上作战也被取消,如能将此节目打通,一定是高手中的高手了。	2
圣龙传说	SFC	英文名称《BAHAMUT LAGOON》，这是SQUARE公司以24M容量制作的S·RPG，游戏中主人公为了复国而集结了许多同伴，并骑着自己喂养的龙与敌人作战，游戏画面十分美丽，游戏风格保持了SQUARE一贯的套路，而龙的进化过程由你所喂的东西不同而改变，使游戏者能感觉到很高的参与性，编号SF24110。	9
前线任务——枪之危机(前线任务外传)	SFC	英文名称《FRONT MISSION GUN HAZARD》,这是SQUARE公司以24M容量制作的A·RPG,也是95年人气大作《前线任务》的续集,游戏中的主角阿尔伯特要驾驶战斗机器人保卫总统和完成各项任务，解决地球上出现的危机，游戏画面继承前作风格，系统也基本保持不变，唯一不同是改成了A·RPG的方式，编号SF24117。	9



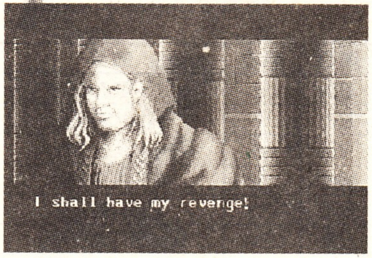
独往独来，行侠四方！

光明十字军

机种 MD　厂商 TREASURE　类型 A·RPG　容量 16M

文/邱康敏

融入众多解谜要素的 A·RPG！



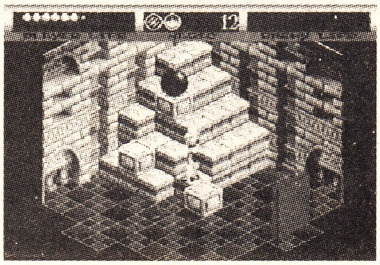
▲这是一款标准的 RPG，并且有英、日两种文字显示方式。

说起 TREASURE 公司，玩友们一定会想起《魔强统一战》、《火枪英雄》等 MD 上的优秀作品，而这个能将 MD 主机机能发挥得非常出色的日本公司又在 95 年推出了这款 A·RPG，游戏的风格虽与一般我们所熟识的日本 RPG 不同，但其精细的制作却绝对是一流的。

游戏采用了与《皇帝财宝》类似的视角，但人物可以八方向移动，不受地面上"小格"的限制。玩过《皇》的人一定知道在该作中判断浮空物体的方位是一件麻烦事，而本作中的浮空物体在地面上有投影，表示其空间方位，实为一大进步。

"经验值"、"升级"是 RPG 中不可缺少要素，本作则完全将其取消。这样，主角的 HP、MP、攻击力、防御力的上升全靠取得宝物来实现。这一设定彻底地改变了玩 RPG 时的"耗级"通病，玩家的任务只是思考、熟练技巧以及对游戏过程的不断体会与追求！

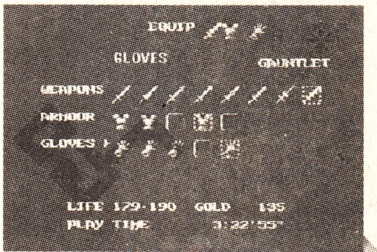
游戏中的敌人不难打，迷宫难度也不高，难点全在各种各样的谜题上。朋友们知道《仓库番》(国内多称之为《推箱子》)吧，而本作中的谜题多数都很象《仓库番》，推的东西有石块、炸弹、火药桶、石球及激光器，要巧妙地运用它们的运动规律及爆炸规律去打开一些开关或炸开关着的门。其中有许多难度很高的谜题，要仔细动脑才行。



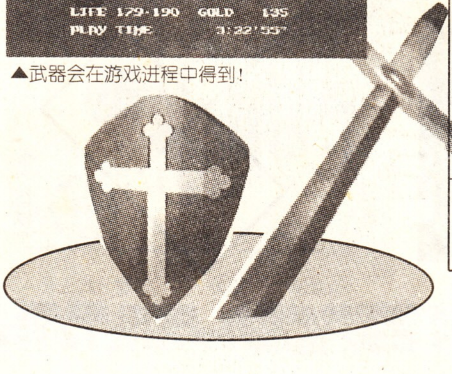
▲游戏的关键在于解开各种谜题。

取得各种宝物会对你有很大的帮助！

主角的武器及防具是剑、手甲和甲胄，越靠后的效果越好，而道具及武具即可以在商店中购买也可以在游戏中可得到 。



▲武器会在游戏进程中得到！



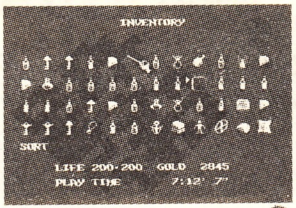
道具一览表：

类别	英文名称	日文名称	中文名称	作用
食品	BROKEN EGG	こわれたたまご	破鸡蛋	恢复体力 10点
	EGG	たまご	鸡蛋	恢复体力 30点 (但要先打破)
	CORN	とうもろこし	玉米	恢复体力 10点
	APPLE	りんご	苹果	恢复体力 10点
	BANANA	バナナ	香蕉	恢复体力 10点
	CHERRY	チェリー	樱桃	恢复体力 10点
	BREAD	パン	面包	恢复体力 30点
	MEAT	はねつきにく	肉	恢复体力 60点
	META2	ひれにく	肉块	恢复体力 60
	FISH	さかな	鱼	恢复体力 60
	TOMATO	トマト	蕃茄	恢复体力 60
	META3	とりにく	鸡肉	恢复体力 100点
	CHEESE	チーズ	奶酪	解毒
	ORANGE	オレンジ	桔子	恢复体力 10点
饮料	HONEY	はちみつ	蜂蜜	恢复体力 30点
	WINE	ワイン	葡萄酒	解毒
	DRINK WATER	のみ水	清水	解毒

特殊道具	KEY	かぎ	钥匙	共有六把，开不同的门
	LIFE	ライフ	生命玉	HP上限加 10点
	LADLE	ひしゃく	勺子	取水解毒
	SEXTANT	うくぶんぎ	空间门	空间转移
	TALISMAN	タリスマン	护身符	用于到达第二层迷宫
	MUSIC BOX	オルゴール	音乐盒	解谜揭示物
	COSTUME	ゴブリンのかわ	妖精	化身为妖精骗过敌人
	CREST	もんしょう	头盔	魔法商店的购物证
	TAP-HANDER	ハンドル	手轮	开水阀用品
	SCROLL	メモ	书卷	解谜揭示物
	STONE TABLET	古文书	名片	解谜揭示物
	PENDANT	ペンダント	项链	复活一次
	XXORB	——	四色宝珠	过第三层迷宫的必须品

药品	BLUE POTION	青いくすり	蓝药水	解毒
	RED POTION	赤いくすり	红药水	恢复全部体力
	GREEN POTION	绿いくすり	绿药水	加满 ELEMENT值
	BLACK POTION	黑いくすり	黑药水	中毒
	CDD POTION	神秘くすり	神秘药水	隐身，可以到商店里偷东西

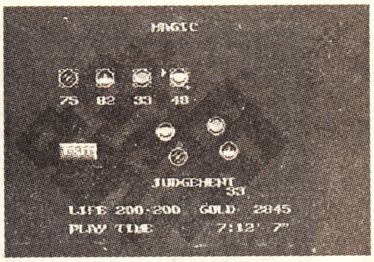
由于游戏过程中会不断得到各种道具，使主角所带的道具混乱不堪，但是在道具显示画面中有一"SORT"选项，可以把道具按种类有序地排列起来。



◀主角最多可同时携带48种宝物！

四种属性的魔法道具组成各种魔法！

游戏中有空、火、地、水四种不同属性的魔法道具（ELEMENT），得到它们后便可以使用魔法了。而把这四种魔法道具按不同的方式组合起来，便会得到15种不同的魔法，每使用一次ELEMENT消耗一点。ELEMENT值可以购买、杀敌后得到或使用绿药水得到。



▶通过不同的魔法道具组合来变换魔法的形式很新颖。

魔法一览表：

英文名称	日文名称	中文名称	属性	组合	效果
WIND	ウインド	风	攻击	空	月牙真空镖攻敌
FIRE	ファイア	火	攻击	火	直射火炎攻敌
EARTHQUAKE	アースクエイク	地震	攻击	地	攻击地面全体敌人
WATER	ウォーター	水	辅助	水	恢复体力 10点
FIREWIND	ファイアウインド	流火	攻击	空水	追踪火炎攻敌
THUNDER	サンダー	雷电	攻击	空地	雷电攻敌
ICE	アイス	冰雪	攻击	空水	一定时间内冻住敌人
METEOR	メテオ	巨石	攻击	火地	可反弹的巨石攻敌
CURE	キュア	解毒	辅助	火水	解毒，可攻击固定敌人
GUARDIAN	ガーディアン	天使	辅助	地水	召唤天使防御飞射物
NEEDLCRACK	ニードルクラック	飞剑	攻击	空火地	远距攻击及护身
COFUSE	コンフューズ	旋转火	攻击	空火水	大范围攻击及护身
SHIELD	シールド	光盾	辅助	火地水	全身防护
TURN UNDEAD	ターンアンデッド	转生	攻击	空地水	杀死骷髅
JUDGEMENT	ジャッジメント	天裁	攻击	空地火水	攻击全体敌人

故事从王城中失踪的人们展开……

序幕

DAVID是王国中首屈一指的勇士，深受国王的信赖。一天他正在别国访问，忽然接到了紧急命令要他火速回国，于是DAVID纵马向回飞驰。

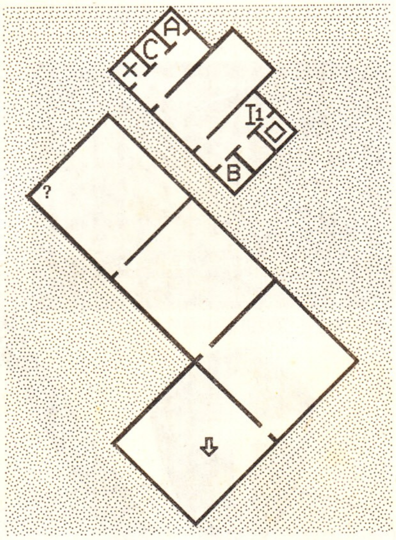
回到王城中，似乎发生了些变故，空气中充满了紧张与恐惧，不容多想，赶快去见国王吧！

国王告诉DAVID，最近城中失踪了许多人，要他去调查此事，又告知他这可能与以前被封印的魔鬼有关。

王城

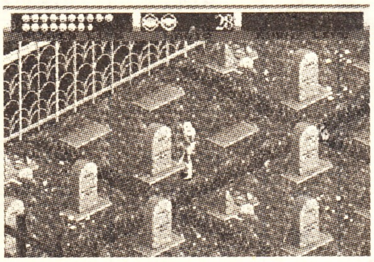
告别国王，在王城四周转转调查，A房内可取得一瓶RED-POTION，I1处有一PANDENT，B房内放有LADLE，但那里的胖妇人却不让你拿，只好作罢。城中的人们纷纷向DAVID反映他们的亲朋好友都失踪了，上哪里去找呢？

在城外的墓地中发现疑点，将一块墓碑用力一推，便出现一个暗道。DAVID抖擞精神，向下走去。



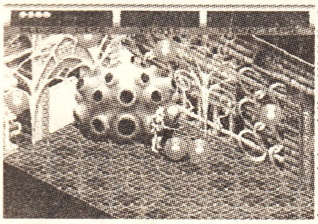


▲王国发生了什么事……?!


▲这块墓碑原来是地宫的入口！

地宫一层

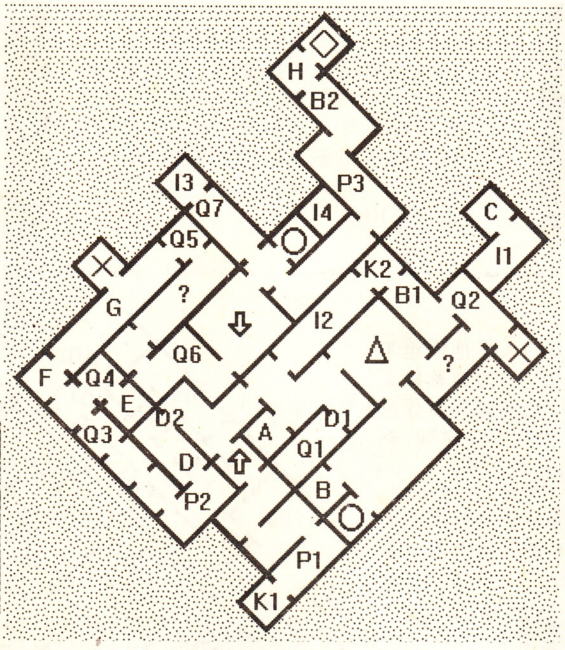
先向左下走，途中有一激光器，砍它可以改变激光指向，将其推过去照门，门即开；P1房内有三个绿色妖精，将它们干掉后进入K1房取得KEY1。之后去D1门（用KEY1可开），Q1是你遇到的第一个“仓库番”，并不难。在A房可得ELEMENT，并拨动开关，这样可去B房救出一个人。在Q2房内将4盏弧光灯开亮，可发现一个暗门。C房里有一只猫，专收旧货，将



▲这是DAVID遇到的第一个BOSS。

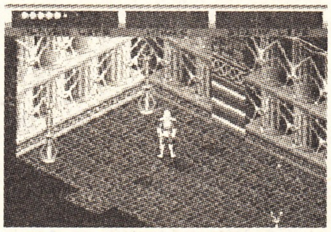
来解毒药过多，可以来此卖掉。B1房是一个敌首脑，弱点是眼球，要注意的是它发流火时要躲避，另外打击那跳动的泡泡有时反而会给它加血，要注意。

进入K2房，取得KEY2，这里的浮空板对初玩者有点麻烦，不要着急。I2是RED－POTION！对喷火柱要多加小心。通过D2(用KEY2开)，D房是急流，跳着走可以通过；



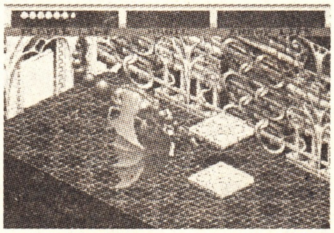
P2房要打死全部敌人门才开，可用TURN UNDEAD干掉骷髅，魔法师很好修理，但如ELEMENT不足，就费劲了。Q3是推火药桶炸门，EASY！

岔口处先进Q4，这是一道典型的开关问题，然后进入E扳动开关，房F可救一人。G房有时断时续的疾风吹来，可在其中石柱边暂避一下，Q5有点难(提示：石头可以用来铺路)；Q6处你可以看到出色的3D旋转效果，题目本身并不难。↓处楼梯口有封印还不可进入，于是经Q7至I3房可得RAPIER剑，并拔动开关。P3房打灭四盏弧光灯可进入I4房，得一RED－POTION及700钱。B2房是火龙首脑，会流火及地震法术，在浮空石板上可躲过地



▲击打四盏弧光灯就会出现暗门。

震，在它身上可躲过流火，其余就看你的了！H房救出一人（砍断绳索），他说坏人全是由巫术



▲地宫第一层的BOSS——火龙，样子真奇怪！

团伙派来的，还说二层还有许多人，DAVID当然不能坐视不管！

由◇回王城，国王说：“传说很久以前，我们的祖先将魔鬼封印在那个地宫里，但是现在……我觉得这不是好兆头。你要查清巫师想干什么。”然后交给DAVID解除二层封印的TALISMAN。

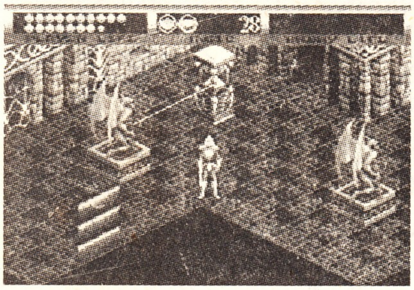
得到TALISMAN之后，从◇回到一层，直奔二层。

地宫二层

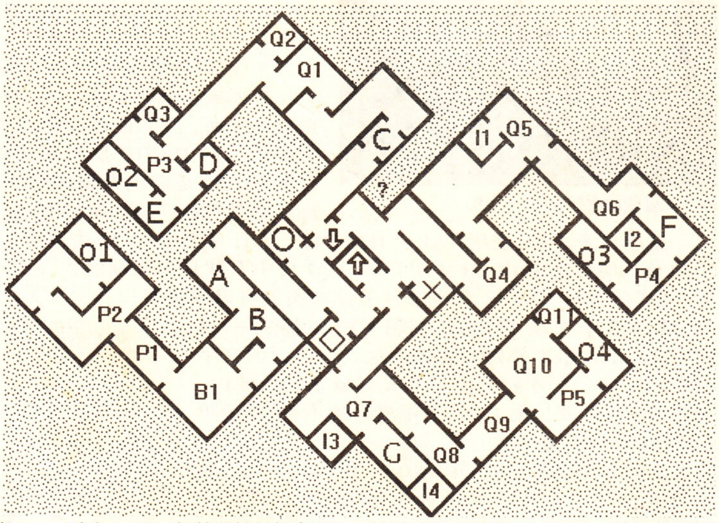
在A室遇到一个法师，他告诉DAVID由于他的儿子反对巫师团伙结果中了咒语，还说解咒要用在这个地宫里的四颗珠子，于是他就来到地宫。DAVID很同情他，决定帮他一把，于是法师给了他一枚金钥匙（GOLD KEY）。

B室有风，如果与敌人吹在一个地方就大不妙了！B1是双头长颈妖首脑，它动作很快，但不会魔法，因此可用魔法攻击。打败它后，从上边落下一人，他似乎头脑有问题，语无伦次，老念叨什么N、E、W、S(新闻?)。到O1室，见到地板上有R、G、Y、B四个字母，何义呢？前边珠子就在眼前，但有封印拿不到！

一路杀回C室，得到SCROLL，上边说什

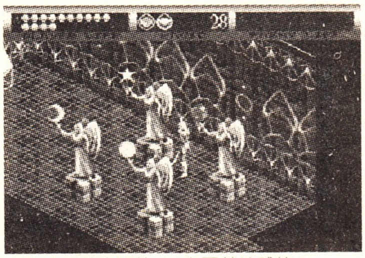


◀用激光器照射石像的话……



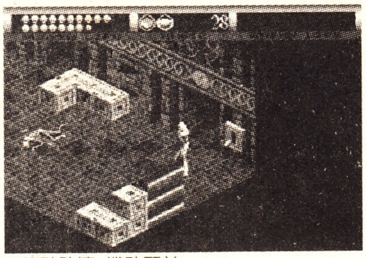
么……不全！Q1室的题目有点怪异，好好利用激光器，可以用光束板动开关的！Q2宝箱里可得GAUNTLETS手套。P3室的妖虫很奇妙！Q3的题目是炸开关，跳的时机掌握好才上得去！之后得MUSIC－BOX。D室可救一个人，但先得把吓唬人的死神干掉才行。E室的牌子上写道No Stars Allowed(不允许星星?)，什么意思呢？O2室有四个雕像分别举着太阳、月亮、地球、星星。行星、卫星之间有什么转动关系呢？自然没有星星的事。之后得YELLOW－ORB

Q5的题目是运送激光器，不难但麻烦，一错便要重来；I1可得



▲地球围着太阳转，月亮围着地球转……

SCROLL 的第五页。F 室可救一人，他说巫师们用人血作供品，使恶魔复生，又说这些都是巫师头子的指使的。屋边有几块砖看上去显得特不自然。果然可以打破，进入 I2 可得 THUNDRE 剑。O3 处按 MUSIC－BOX 的演奏敲打音叉，五音不全的玩友(?!)请按↓←→↑←→↓的顺序!之后得 RED－ORB。

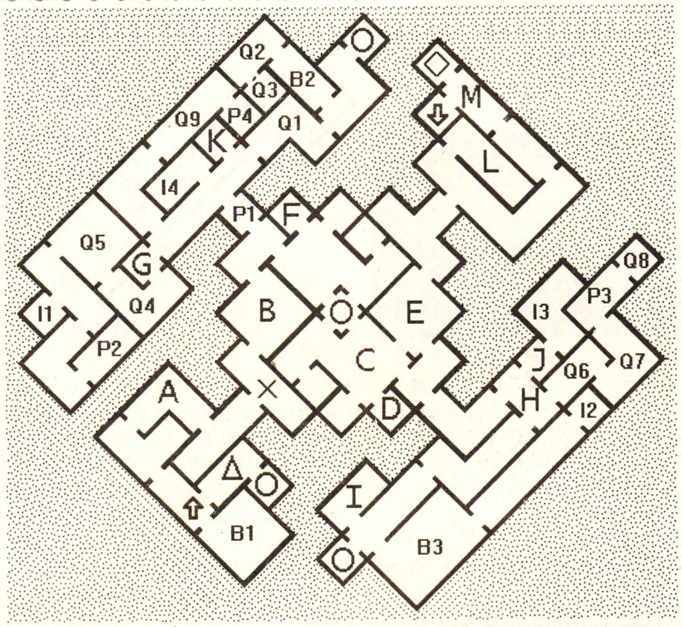


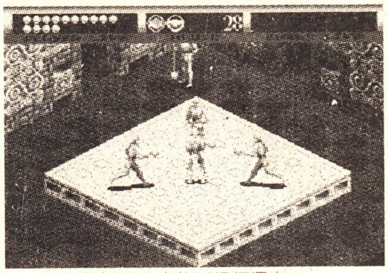
▲打破砖墙，拨动开关。

地宫三层

A 房内有被魔头抓来作苦力的人，他们也不知道自己要挖什么。B 房内有一些妖精，自称被人吓坏了。C 房内养着妖精的奶牛，四盏弧光灯作用不明，D 房是旧货交易场所，F 房里有不少食物，妖精不准你拿，把它打死仍不能拿，真是无聊。

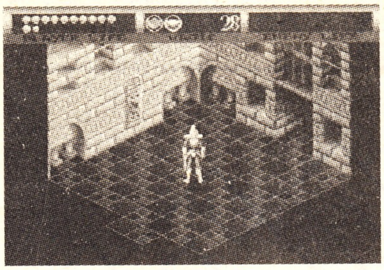
P1 只要将亮灯的顺序重复一遍就行，共 4 次，不多。Q1 房有较大难度(提示：要利用魔法开启时钟)；B2 是水龙怪首脑，打败它不费吹灰之力。Q3 处就费点劲，要利用“连环炮炸激光”的思路，在此得到 COSTUME。





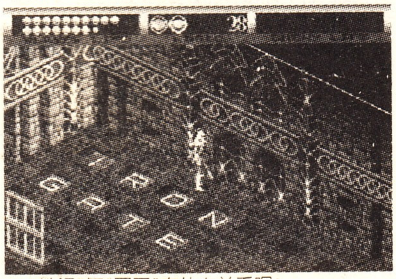
▲一个假的与三个真的妖怪打擂台?!

用 COSTUME 可骗过 G 处守卫，它虽然闻到 DAVID 伪装成的妖精身上有生人味，但还是放行了。Q4 的石球垫浮台用的。I1 处可得 RED－POTION，P2 处得 LIGHTING 剑，持盾武士打起来不太方便，多绕吧。



▲在此处使用手轮来打开水阀。

变成妖怪，在 E 房可以打擂台，把敌人打死或击落都可以，但自己落下则死一条命，胜的话可以赚许多钱。I 房有苦力向 DAVID 反映妖怪们都住在地下，B3 是蓝色大蜘蛛首脑，不难打。I2 处可得 TAP－HANDLE。



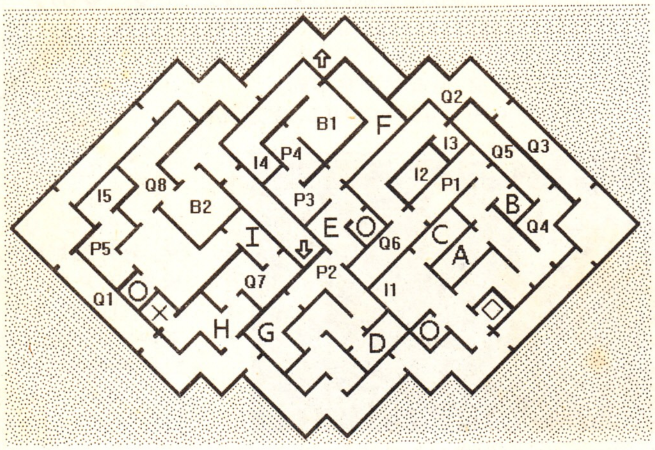
▲“铁门”与“国王”有什么关系呢?

这时可来 J 房，使用 TAP－ HANDLE，使 H 房灌上水，I3 房内看似无物，实际上右墙后有 POWER 手甲存在。Q7 房中石球是用来踩的，一个也不能推，完成后可得 KEY3。回到 J 处关掉水阀就可以回去了。

回到 I4，发现一个人正在翻宝箱，但除了一块 STONE－TABLET 外别无它物，他说这上面的文字只有城中的公主才能看懂。至 K 房放水，可到 P4，方法同 P1，但要反复八次，不用笔记怕不行；之后可得 CHAIN－MAIL 甲。

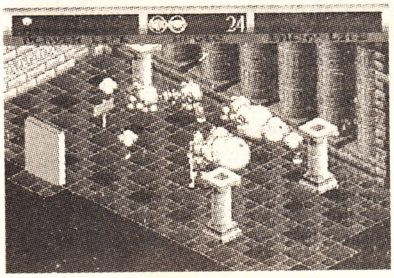
L 房内有取不尽的 ORANGE，还有一个火药桶不知有何用处？M 房的地面上有 IRON GATE(铁门)几个字，但不知按何顺序踩才行。由◇回王城，在 C 房见到公主，她将 STONE－TABLET 的话翻译如下：有着黑暗灵魂的魔鬼企图将人间变成地狱，多亏了国王 Garriott，他联合 8 位魔法师击败了魔鬼，将其生命分成四部分藏在四颗珠子里封印在地宫中，谁也不能使其复活。DAVID 心想不妙：不是我把珠子收集起来又弄丢了吗？但“铁门”也可以开了，用国王的名字来踩字母!

地宫四层



从图上可以看到，四周一圈都是连通的，Q2 非常麻烦，建议不去理它。这一层有冰的场所很多，要仔细掌握其中的规律。

I1 房有一个 PANDENT，用弧光灯控制浮板的走向，其实于闯也可以。先去 Q5，途经 Q4，只要把地上的×全踩成○即可；Q5 是一个风吹石球的问题，仔细掌握时机，可以得 RELAYER 剑。在 A、B 两室各可以救到一人，P1 中有一面镜子，怪物只有镜子可以映出，用相反方向操作即可。I2 是一个密室，大胆往镜子里走吧！Q6



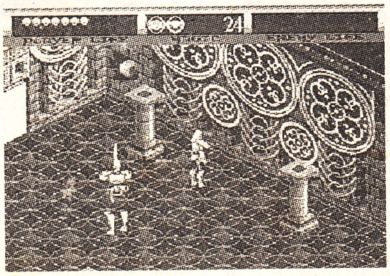
▲满是火的屋子，要想活命就往高处爬吧！

的谜不难，可救一人，I3 得 CREST。来到 C 室的魔法商店就可以买各种药水，这里的东西比地面上还便宜，商人真是黑心呀！经过 P2 到 E 室，这里不要被雕像指到，否则会精神错乱行动失控。到达 F、打死怪物走到地面箭头符的尖端可进入一密室得 DRAGON 甲。

回到 P3，要重复动作九次才能开门，P4 室遇到魔法师的头子，他正打一个人，说那人与魔王 LORD ROKE 作对，没有好下场。将它的手下（会快速流火，十分厉害）干掉后可救出那人。他说巫师们正准备使封印的魔王复活，可要小心了。进入 B1，首脑是大蝎子，它比蜘蛛还好打。I4 可得 KEY4，G 室也可以救出一个人。

现在可以到 H 室开门了。Q7 的踩圈比上一个难些，不过掌握规律后就不难了。I 室对你是一个考验。要在四壁会喷火的房子里呆半分钟，其实只要站到柱子顶上不断地跳就行了。I5 可得一条 PANDENT。Q8 是快速推雷，差一步也不行。

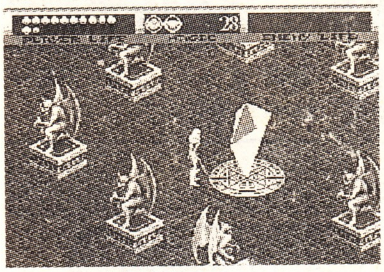
进入 B2 室，有声音对 DAVID 说：“你真了不起，有如此大的胆量，但我现在还是要看看你是否真的对我们有用。”（什么？又要为魔鬼效力吗？）于是出来一个铠甲人，他只有甲而没有身体，怎么也打不中。不要被假象所迷惑，看见地上还有一个影子了吗？打它才行！干掉它之后，那声音又开口了“祝贺你，你不愧是光明十字军的勇士，现在你的任务是解救八位法师，联合除掉恶魔”，之后送给 DAVID 一把最强的 CRUSADER 剑！下到第五层吧。



▲看见下方的那个影子了吗？

地宫五层

进入大厅，声音又开口了：“欢迎来到恶梦之界你现在的任务是救出八位法师。”这之后就可以进入中间转动着的宝石中了（POLYGON 效果很棒！）如果进入重复的关则要退回来多试几次。



▲奇妙的旋转多边形入口。

共八个法师分别在下列八个梦境。

一、冰之界：有一推球题非常难。其中要还与 ELEMENT 作战，胜利后可加满 ELEMENT。BOSS 是见过的火龙。

二、战场之界：关中追击炮有将 DAVID 一击至死的威力，关底是巨大的战车，火力极猛，建议使用 SHIELD 魔法。

三、重力之界：有重力控制器，小心，如果重力有 5G、10G 就跳不动了！BOSS 是红色史莱姆，打击中心刺球即可。

四、黑暗之界：此界开门谜题是全部物体逆时针转动，还可得最强的 IRON－GLOUES 手套，BOSS 是四个黑色持盾武士，建议使用 NEEDLCRCK 魔法。

五、牛仔之界：DAVID 要手持宝剑迎战荷枪实弹的牛仔，能行吗？看你了。关中一处是打死敌人开门，而非推桶，不要被迷惑！关底是泡泡虫，弱点在头部。

六、忍者之界：关底是六个忍者，不妨天裁他们。

七、战场之界二：关中间一个小 BOSS 的 POLYGON 效果奇妙无比，见者均会赞不绝口。关底是四个步兵——冷兵器 VS 步枪。

八：公路之界：关中谜题的解决是敲打最后亮的一盏弧光灯。

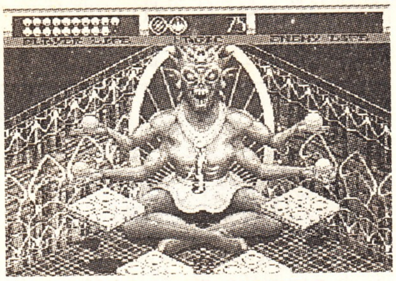
救出八位王国法师之后，他们联合施法将宝石变性，DAVID 来到巫师头目所在大厅，将其击败。这家伙可不简单，流火法术十分了得。回到大厅，查看地图，发现有一处空缺，其中必有文章！果然在黑暗之界发现暗门，得到 CRYSTAL 剑（也没什么用）。

现在，该进入第六层了。

地宫六层

这已经是最后一层了。笔者以为，此关行动路线单一，没什么可以介绍的了（各位玩友也该自己解几道谜题，有几道可不简单啊……）。其中可以得到 HOLY－SWORD 剑，BRONZE－PIDGE 甲，KALSER 手甲不知在何处，但商店有售。

在地下，公主也被抓来了，还有那个胖厨娘，这下子可以拿她的 LADLE 了（没什么用的道具）。公主告诉 DAVID，她的父亲，也就是国王，和现在的巫师头子 Bloodroke 是朋友，他们同时爱上了一个女人也就是现在的王妃，结果她父亲如愿以偿，而 Bloodroke 则从此消声匿迹，成了魔鬼的使者。他一直在找机会报复，企图颠覆这个王国。但是看在以前他和国王是朋友的份上，公主请求 DAVID 饶他一死



▲这个总关底好象在《真人快打》中见过…

DAVID 历尽千辛万苦，终于来到了 Bloodroke 所在的大殿，他已经和魔王合体，手上托着四颗珠子（DAVID 找到的）先打破它们，就可以与魔头开战了，他一点也不厉害，好打得很。

尾声

DAVID 胜利完成了国王交给的使命，王国又恢复了和平与安宁。现在，代表着光明十字军荣誉与骄傲的 DAVID，又要去行侠四方了，他骑上骏马，向远方奔驰着……

责编：PINSER



穿越时空，维护和平！

EXO 行动组

机种 MD 厂商 PLAYMATES 类型 ACT 容量 8M

文/刘鹏 杨柯来

一款美制低容量、高品质的游戏！

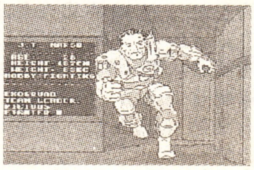
这是一款由美国厂商制作的游戏，其容量虽然不高，但其内容却十分丰富多彩，不单是游戏的各方面效果不俗，更精彩的是游戏中有多种作战模式，可令游戏者在闯关的过程中不会感觉重复，每过一关都会有新鲜的体验。

2118 年，人类战胜了自己制造的具有高度智慧的类人物体——新人类之后不久，又出现了新的危机。有人用时间机器回到了 73 年前，其目的及身份均不明，维和组织 EXO 便派出三名时空警察前往调查。究竟是谁在搞阴谋呢？故事就从这里开始了。

三名驾驶战斗机器人的时空警察展开了调查！

J·T·MARSH

年龄：28
身高：187cm
体重：83kg
爱好：战斗



简介：MARSH 是 EXO 的队长，他是一名倔强的战士。

WOLF BRONSKI

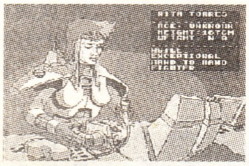
年龄：32
身高：172cm
体重：94kg
爱好：吃



简介：BRONSKI 是一个大胖子，他是 EXO 中的重要成员

RITA TORRES

年龄：不详
身高：167cm
体重：不详



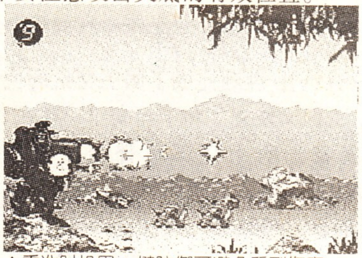
简介：美丽的 RITA 象个天使，但她可是一名很特殊的成员。

游戏共有三种不同的模式！

2D 射击模式

这款游戏共有三种不同的进行方式，分别为 3D 射击、2D 射击及双人对战。游戏共分 21 小关。

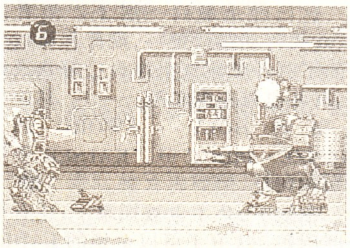
2D 射击模式中的画面很精致，只是操纵方法不易很快掌握，具体的操作方法：用上下调整射击方向，左键为蹲下，可躲过上方的敌人。在后几关中要注意攻击关底的有效位置。



▲看准时机用 A 键防御可避免受到伤害。



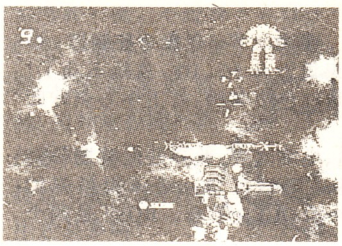
▲按住 B 键可蓄出威力很大的火炎，但也要灵活应用。



▲一般情况下，关底用火炎打较好，不必理采它的攻击或利用防御即可。

3D 射击模式

在 3D 射击模式中，如何能躲避迎面飞来的敌人，是关键所在。其中一些自杀性的飞行器一定要干掉，否则它会自动向你撞击，而陨石、飞雷不必去打。有些关底虽然枪很快，但子弹有显示，只要赶快避开即可，万一不幸被其跟上，用快速移动（按 C 再按方向键）可以闪开，另外要注意补充体力。



◀机器人左侧的白球是敌人的着弹点，千万别让它跑到你身上。

对战模式

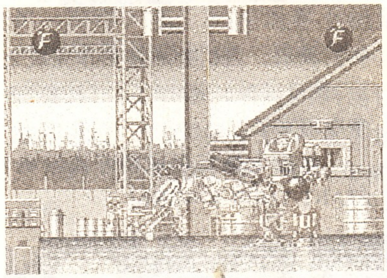
这款游戏虽然是闯关型的，但其中有大量的对战关，更可以两个人进行对战，十分有趣。下面将战斗机器人的招式介绍给大家：

● 机器人着地时，按B键出现准星，可调整枪的方向，再按B键可开枪。



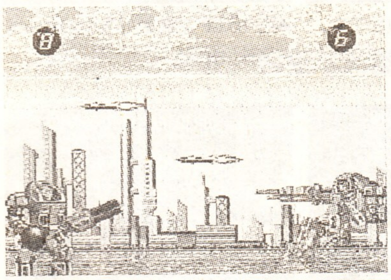
▲即使在倒地时也可以攻击对方。

● 下＋B键为俯身前冲。



▲虽然这招不太好看，但却是十分有效的。

● 当机器人双脚离地时，按B键即可开枪，按住不放还可攒出三发火箭弹，但只能向正前发射。

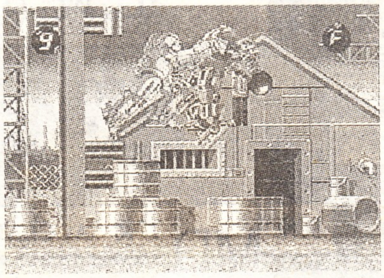


▲一下发射三枚火箭弹，让机器人纵向移动可使攻击范围加大。



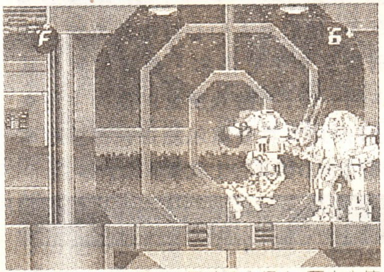
▲抓紧时间连续进攻使对方措手不及。

● 空中靠近敌人按B键可把敌人抓住，再按B键便可击打敌人。



▲把敌人抓到空中可以白打，还可以进行连续攻击。

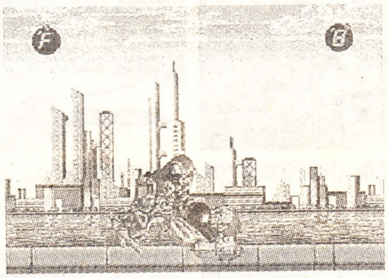
● 空中下＋C键为从上至下的俯冲攻击，但如果打不中反而会趴在地上。



▲前冲攻击速度很快，但破绽也很大，要小心使用。

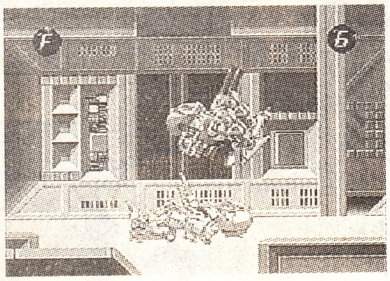
● 如单按B键为轻拳、A为重拳，当对方开枪时A为防御。

● 当机器人倒地时，按下键可以把敌人蹬出。

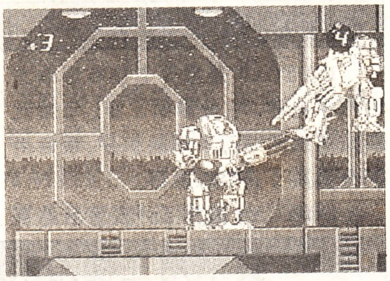


▲这就是EXO流秘奥义——兔子蹬鹰。

● 除了倒地时，按上＋C键为空翻踏人。前＋C键为前冲攻击。后＋C键为背后闪击。下＋C键为自动倒地。

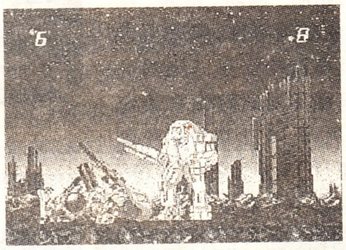


▲当对方倒地时用这招可对其造成重创。



▲背后闪击一定要算好距离再发。

另外，在与电脑进行对战时，有一特效必杀技：如你想用枪将电脑干掉是非常难的，但只要平时蹲下，当对方飞起开枪时冲过去，看准时机用重拳将其打下，再飞过他头部所在的方向，用重拳打他，胜率会大大提高。

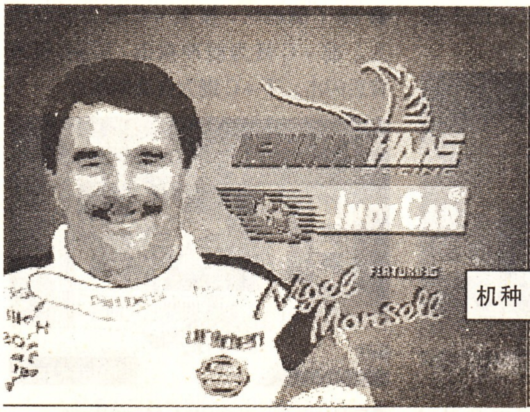


▲从这个角度用重拳攻击电脑是最安全的。

全部关卡的PASSWORD大公开！

第二关	KETNAMLG	第三关	RROMBEUU
第四关	I7MALGNL	第五关	SVLROAKA
第六关	ZIUJKCHT	第七关	TZKAISAO
第八关	AEEBIAJL	第九关	7SAOTTCY
第十关	LALKTAIA	第十一关	ZADMIAOM
第十二关	TGAINRKI	第十三关	AYRNCDIN
第十四关	GATTSVTT	第十五关	YBFCEACA
第十六关	AEOILNNY	第十七关	GMLCAMOA
第十八关	YUYUSIHD	第十九关	A77SVNAN
第二十关	MAO7AANY	第二十一关	REVOEMAG

责编：PINSER



狂飚的一级方程

印地赛车

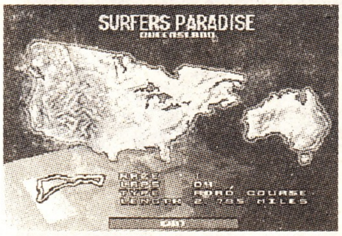
机种 MD 厂商 ACCLAIM 类型 RAC 容量 16M

责编:PINSER

著名的赛车盛事——印地赛车登上MD舞台!

INDYCAR是世界上很有影响力的汽车比赛,它分多站比赛,每站比赛按名次而获得不同的积分,最后由积分最高者获得总冠军。

INDYCAR造就了许多著名的赛车手,他们是人们心目中的英雄。英国著名车手尼格尔·曼塞尔便是其中的一位,本游戏便是以他为主角来进行的。究竟曼塞尔能否获得总冠军呢?在MD的舞台上就要取决于你了。

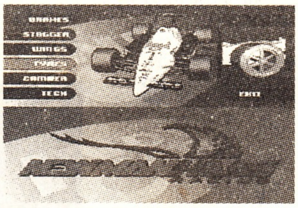


◀游戏在美国和澳大利亚的城市中进行。

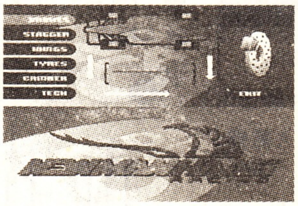
比赛采用主视角来进行,真实感十足!

游戏分为街机及模拟两种模式,不论哪种模式均有单人或双人进行的方式,只要每站比赛中取得的积分加起来最多,就可以夺得INDYCAR的总冠军。所不同的是,在模拟模式中,你可以自行设定赛车的轮胎、制动、前翼、尾翼、悬制等部件,调配出自己最喜欢的赛车,当然也要根据不同的路面来设定啦!另外,在比赛开始前可以通过PRACTICE(练习)来熟悉一下赛道;然后要通过QUALIFY(资格赛)来决定在该站比赛中的车次,若你不参加资格赛,便会被自动排在最后一位——第十二位,那可不太妙哟。最后,当这些准备工作完成之后,便可以参加RACE(正式比赛)来争夺冠军了。

你能令曼塞尔取得好成绩吗?START YOUR ENGINE!



▲在模拟模式中,可以任意调节赛车的重要部件。



▲对不满意的部件还可以换下来。



▲在RACE之前最好要PRACTICE一下。



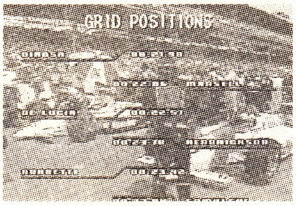
▲共有15个赛道,每一个赛道的路面质地都不同。



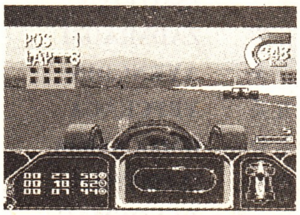
▲比赛前有对于该赛道情况的介绍。



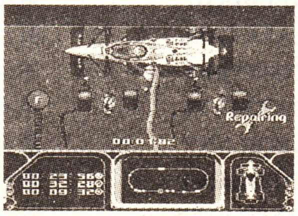
▲用QUALIFY来决定车次,只有争取到好的位置,才有可能一举领先。



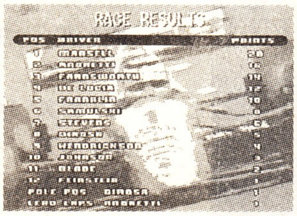
▲十二辆赛车各就各位了。



▲游戏采用主视角,屏幕上各项对比赛有用的数据都有显示。



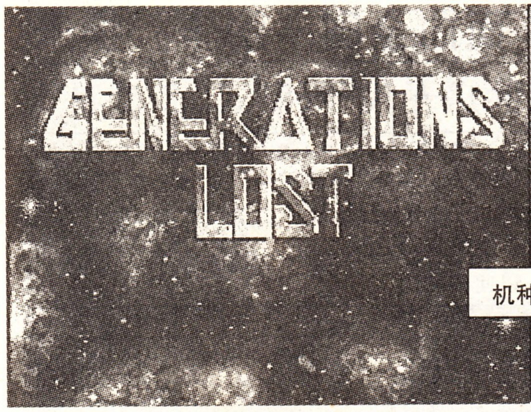
▲比赛中赛车缺油或损坏,就要进入修理点进行补修。



▲每场比赛下来,会按照名次得到不同的积分。



▲可以打开香槟酒了吧!



寻找传说中的天堂

消失的世纪

机种 MD　厂商 未明　类型 ACT　容量 8M

责编:PINSER

在奇异的世界中热血青年冒险的故事!

这是一款美国味十足的动作冒险游戏，内容大致是说有一个奇异的世界由六个部分组成，然而有人却使这个本来已经和平宁静的世界充满了危险。现在你——热血青年蒙比就肩负着拯救这个世界的重任，为了找回这消失的世纪而开始冒险啦!

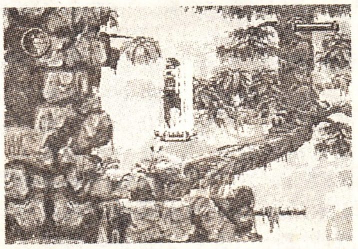
游戏虽然只有 8M 容量，但制作得颇为精细，背景干净明快，声光效果十分出色，而在游戏中众多的解谜要素更是美国公司得心应手的东西，难度可不小哟!

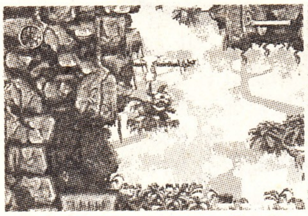


▲长老正在语重心长地对蒙比讲着传说中的英雄。

游戏之前要搞清游戏之中的基本要素!

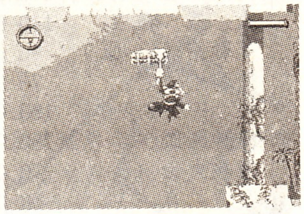
这是一款动作游戏，当然少不了与敌人打斗，但这款游戏更重要的则是寻找正确的出路，其中不仅要开启各式的开关，寻找重要的宝物，还要有一流的操作手法及灵活的大脑。另外，这款游戏中的英文提示是非常重要的，英文不熟的朋友们可以借以练习哟!

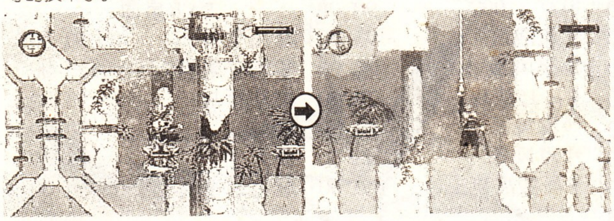

▲站在此台的中央可以加满能量。

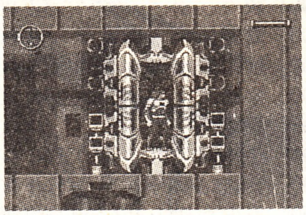

▲游戏中除了跳跃及攻击以外，最重要的就是利用能量光线做攀爬等的技术了。

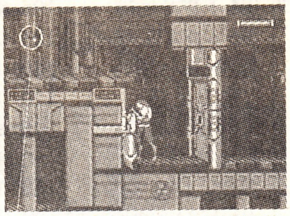

▲当能量光线挂在上面时，你可以在一定限度内上下移动。

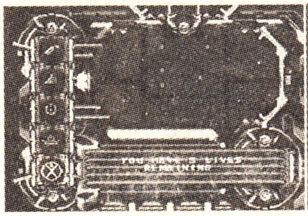

▲能量光线也可以攻击敌人。


▲许多移动的高台要利用能量光线来搭乘。

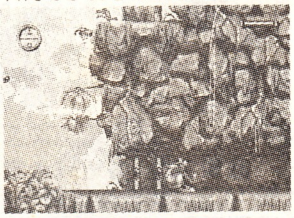

▲当在增压器上充一次电后，能量光线的长度可以加倍。


▲这是一部传送器，它将帮你在六个世界中往返。


▲游戏中有多种机关，有开宝箱的、开门的等等，它们是过关的关键。


▲游戏中也会有各种宝物。


▲当进入这个能量区域后，左侧的那个装置会开启，如此蒙比便拥有用能量光线来荡秋千的技术了，方法是在跳跃中按 C 键。


▲通过矮道过要用滚翻的技术。

北京万和游戏一族商品价目表　面向全国　购卡　换卡

特别介绍——本店独家销售台湾产世嘉五代“双制式”Ⅱ型机

本店独家销售台湾产世嘉五代“双制式”Ⅱ型机，NTSC/PAL－D 自由转换，100% 兼容美，日版不同的世嘉卡带，使玩友一机在手即可同时享受两种不同制式游戏给您带来的乐趣。特优价：780 元（本店增卡一盘）★台湾产世嘉机仍赠卡，范围参考本店 2 月份广告。

★ 开设换卡业务，各地玩友只要在我店购卡，今后即可凭本店发票换卡，例：购“太平记”70元换“战斧Ⅲ”80元，补差价 10元，手续费 8元（80× 10%）计 18元（邮资另付）以此类推，次数不限

RPG模拟		ACT动作		RAC射击		FGT格斗	
新创世纪(原)	180.00	蜡笔小新	100.00	毁灭警官(DOOM)	130.00	WWF摔角	135.00
光明力量 2(原)	160.00	变形侠医	90.00	忍无可忍	100.00	16人街霸(40M)	220.00
光之继承者(原)	160.00	金刚战神	110.00	雷电传说	65.00	12人街霸(24M)	115.00
太平记	70.00	音速 2	70.00	神枪特警 2	110.00	12人街霸(26M)	90.00
梦幻之星 4(原)	180.00	音速 3	95.00	特勤金刚	105.00	饿狼传说 2	130.00
斗技王	160.00	音速 4	100.00	空牙	80.00	龙虎拳	95.00
大航海时代 2	190.00	海豚 2	90.00	空牙＋雷电	125.00	摔角霸王	180.00
光之继承者	140.00	海豚 3	100.00	魂斗罗	100.00	X－MAN超人 2	100.00
英雄传说 2	125.00	狮子王	130.00	机械战警	90.00	七龙珠	110.00
梦幻之星 4	140.00	漫画地带	100.00	反暴特勤组	50.00	武士魂	70.00
光明力量 2	130.00	侏罗纪 2	90.00	雷鸟 4	80.00	武士道	120.00
SLG战略		米老鼠纪念版	95.00	超时空战警	135.00	拳王争霸	180.00
信长野望(霸王传)	270.00	战斧 3	80.00	星舰迷航记	140.00	世界英雄	90.00
梦幻模拟战 2	130.00	魔界大法师	100.00	雷鸟 2合 1	90.00	真人快打 2	130.00
沙丘	150.00	丛林冒险 1	100.00	异形战士	85.00	真人快打 3	165.00
欧陆战线	120.00	丛林冒险 2	105.00	越空狂龙	100.00	侍魂	135.00
三国志乱世群英	110.00	蜘蛛人 2	110.00	战斗玛莉亚	75.00	侍魂(原)	150.00
三国志 1+ 2	170.00	神奇男孩	50.00	联合大作战	75.00	饿狼传说 2(原)	150.00
三国 3+ 大战略(HQ)	170.00	环保坚兵	140.00	真实谎言	95.00	16人街霸(原)	240.00
大战略 2+ 三国 1	210.00	蜘蛛人 4	160.00	魔甲奇兵	50.00	七龙珠(原)	160.00
大战略 2	140.00	米老鼠与唐老鸭	70.00	西洋封神榜	50.00	幽游白书 2－	
圣骑士战记(原)	90.00	正义使者 1	100.00	恐怖角	130.00	魔强统一战(原)	160.00
圣骑士战记	70.00	正义使者 2	130.00	异形 3+ 外星战将	80.00	幽游白书 2－	
石中剑(原)	180.00	送报童 1	50.00	星际奇兵	140.00	魔强统一战	135.00
众神的遗产	280.00	送报童 2	70.00	死亡战争	60.00	全中文卡	
凯撒大帝 1	70.00	黑水海盗	160.00	太空战斗机	65.00	悟空传说 RPG	160.00
乱世霸者	80.00	异形风暴	50.00	武器之王	50.00	亚瑟传说 RPG	160.00
SPG体育		旋风女战士	50.00	宇宙达人	50.00	三国演义之	
94'FIFA足球	90.00	诺米救美	50.00	坦克(原)	70.00	火烧赤壁 ACT	190.00
95'FIFA足球	95.00	妖子	50.00	坦克＋007	90.00	TAB桌面	
96'FIFA足球	105.00	鬼邻居	50.00	红色战区	95.00	魔法宝石	50.00
篮球飞人(原)	150.00	蚯蚓战士 1	125.00	沙漠风暴 1	70.00	梦幻水果盘	125.00
J联盟足球	120.00	蚯蚓战士 2	145.00	F－15战机	70.00	魔珠历劫	50.00
篮球飞人	95.00	唐老鸭	50.00	沙漠风暴 2	80.00	赌城	80.00
职业棒球	60.00	格斗四人组 3(原)	160.00	沙漠风暴 3	100.00	锄大 D	180.00
NBA JAM 2	140.00	音速 3(原)	160.00	F－22战机	100.00	麻将恶魔塔(原)	180.00
95'NBA篮球	100.00	美少女战士(原)	160.00				
96'NBA篮球	115.00	美少女战士	90.00	合卡			
95'台球	80.00	汤姆与基瑞	60.00				
冰球	60.00	外星王子	75.00	格斗三人组 4+ 1	180.00	机械战警 4+ 1	160.00
台球传奇	110.00	怒之铁拳 3	135.00	超级忍 4+ 1	150.00	音速,顶级赛车 3+ 1	165.00
天使之翼 2+ 1	70.00	李小龙 3	140.00	音速喷火龙 4+ 1	170.00	赌城 3+ 1	140.00

隆重推荐：●电脑六键手柄（由世嘉小六键手柄改！《电子游戏软件》96 年第 1 期有介绍）。120 元/只，邮费 10 元。●电脑游戏手柄分插（详见本期“GAME 改造坊”）78 元/个，邮费 10 元。●电脑游戏套件（两个六键手柄及一个分插）300 元/套，邮费 10 元。

北京万和游戏一族游戏机邮购价目表

	世嘉机种	单价（元）	邮费（元 套）
世嘉十六位机	日本原装世嘉五代Ⅱ型 PAL－D50制式 100%兼容（本店赠原装卡一盒，包装、说明，大盒全套）	680.00	70.00
	台湾主板世嘉五代Ⅱ型 PAL－D制 100%兼容（本店赠原装卡一盒，包装，说明，大盒全套）	680.00	70.00
	日本原装世嘉五代Ⅱ型 NTSC制 100%兼容（本店赠原装卡一盒，包装，说明，大盒全套）	650.00	70.00
	合资妙博士世嘉五代Ⅱ型 PAL－D制 100%兼容（本店赠原装卡一盒，包装，说明，大盒全套）	620.00	70.00
	台湾原装"小天才"世嘉五代Ⅱ型 PAL－D制 100%（本店赠原装卡一盒，包装，说明，大盒全套）	680.00	70.00
	原装世嘉光盘机（赠原版盘 2张）	1700.00	70.00

配件　手柄	单价	邮资	配件　手柄	单价	邮资
世嘉原装Ⅱ型六键手柄	80.00	10.00	香港精装世嘉六键手柄（EL－120）	80.00	10.00
世嘉原装遥控手柄（2支装，连发）	180.00	30.00	原装世嘉光电手枪（送神枪特警Ⅱ卡一盒）	280.00	20.00
香港产世嘉Ⅱ型六键手柄 ABC－XYZ	35.00	10.00	世嘉Ⅱ型手柄电路板	10.00	10.00
香港精装世嘉六键连发手柄（EL－010）	70.00	10.00	世嘉Ⅱ型专用 AV转射频盒	50.00	10.00
香港精装世嘉六键连发手柄（EL－203）	80.00	10.00	世嘉游戏磁碟（优质软盘 拷好节目）	7.00	1.00
香港精装世嘉仿街机六键摇杆	120.00	20.00	原装世嘉大功率电源	60.00	15.00

	机种	单价	邮资
超级任天堂	**美版超级任天堂主机 NTSC制加博士 7 32M 或飞龙 2 32M 磁碟机（送十张游戏磁碟）** 特价	2560.00	100.00
	超任博士－6磁碟机 16M（任选磁碟游戏十张赠送游戏目录）	1550.00	50.00
	超任磁碟机 UFO 34M（任选磁碟游戏十张赠送游戏目录）	1850.00	50.00
	超任"飞龙"磁碟机 32M（任选磁碟游戏十张赠送游戏目录）	1750.00	50.00

超任配件，附设	单价	邮资	超任配件，附设	单价	邮资
超任博士 16M 扩充板	650.00	10.00	超任原装手柄（美版，加长线）	150.00	10.00
超任制式转换器（NTSC－PAL D）	150.00	10.00	超任连发手柄	90.00	10.00
超任 AV线	15.00	10.00	香港精装超任连发手柄（EL－103）	90.00	10.00
超任，世嘉双用仿街机摇杆	180.00	30.00	香港精装超任连发手柄（EL－030）	90.00	10.00
超任游戏磁碟（优质软盘 拷好节目）	4.00	1.00	香港精装超任，世嘉双用连发手柄（EL－200）	100.00	10.00

	机种	单价	邮资
次世代	原装世嘉土星 32位游戏机 SEGA SATURN（NTSC制式，100V，本店赠转换电源一支）	2880.00	100.00
	原装世嘉土星 32位游戏机 SEGA SATURN（NTSC制式，100V，本店赠转换电源及正版光盘 3张）	3600.00	100.00
	原装 SONY索尼 32位游戏机（NTSC制式，110V，本店赠转换电源一支）	2880.00	100.00
	原装 SONY索尼 32位游戏机（NTSC制式，110V，本店赠转换电源及正版光盘 1张）	3150.00	100.00
	原装日本松下 3DO 32位游戏机（NTSC制式，110V，本店赠转换电源一支）	2180.00	100.00
	原装日本松下 3DO 32位游戏机（NTSC制式，110V，本店赠转换电源及正版光盘 5张）	2350.00	100.0
	原装 NEO·GEO SNK机皇（NTSC制式，220V，本店赠原装版'95格斗之王一张）	2980.00	100.00

新超任游戏目录：

SF24110 圣龙传说（SLG）
SF32027 幕末降临传 ONI（RPG）
SF24111 前线任务－枪之危机（A·RPG）
SF32028 心跳纪念品（AVG）

声明：以下朋友看到自己的姓名时，迅速与我店联系。

黑龙江：姜枫　重庆：冯小坪　上海：华徐伟
湖南：贺建军，　海口：刘斌

以上几位朋友因地址不详或其他原因，邮购物品已被邮局退回，在此我们也恳请各位玩友在邮购物品时一定要将地址、邮编、邮购物品书写清楚，以使邮件能快速准确寄到您的手中。另外，提醒各位玩友千万不要在信件中夹寄现金，由此产生的后果，本店不予负责。

公布万和游戏大抽奖中奖人名单：

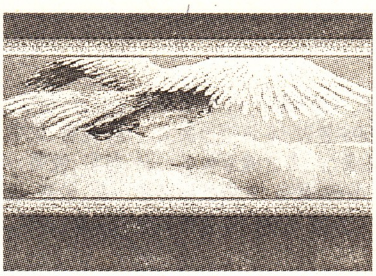
壹等奖：黑龙江省大庆市侯铁峰 230604780817443 奖品：原装 3DO32 位游戏机
贰等奖：山东淄博 于勇 370303741121351 奖品：原装世嘉机
上海 周彬 310105781216121 奖品：原装世嘉机
叁等奖：大连 张伟 210211530827142 上海 唐玮 学生 四川重庆 杨永强 510203471006081
上海 陈超 310221760518281　北京 冀勇 110103721120093　武汉市 刘扬 420106750210161
北京 柏润 110106780205391　北京 田巍 110103780624151　湖北随州 戢海涛 429001781120804
北京 李刚 110108720801373　从 4月15日－5月15日期间将本人身份证复印件寄至本部过期无效

特别推荐：台湾产 A'CAN　F－16 中文 16 位游戏机　每套：980.00 元，邮资：70.00 元

注：★世嘉卡邮费一律 10 元，其他机种及配件邮价以广告公布为准。（全部特快专递 EMS）★本店邮购部信守信誉，发货快捷，★如有不详，请电话联系。（010）4073697★汇款地址：北京东城区美术馆后街 39 号万和公司游戏部闫志刚 ★联系人：陈晖

流浪的旅人啊，何时停下脚步？







不思议之迷宫 2
——风来的西林

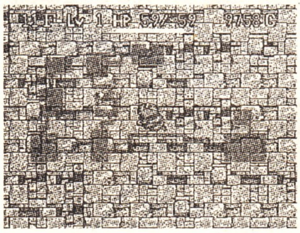
机种 SFC **类型** RPG **厂商** CHUN SOFT **容量** 32M

提起 CHUN SOFT，可真是大大有名的公司，从 FC 时代，DQ 系列就是它与 ENIX 共同制作的，在超任上如今正热门的“电子音响小说”系列，也是由该公司的“弟切草”和“恐怖之夜”开始的。但 CHUN 的代表作，还是算是“不思议之迷宫”系列。

这套作品被称作：勇者斗恶龙外传，因为一代的主角特鲁内克也是 DQ4 的主角之一，他为了扩大自己的武器生意，勇敢地向不思议之迷宫挑战。本作中的西林与 DQ 就没有那么深的渊源了，但基本系统，操作方式，以及各种设定都延续了一代的设计，可以说是十分容易上手的游戏。

“不思议之迷宫”最大的特点，就在于“迷宫”二字，节目中的迷宫，每次进入都不一样，即使同一个迷宫，若被打了出来后再进入，里面的道路也不会相同的。本作品甫发卖便登上日本软件销售榜首，是极成功的大作。

责编：KING



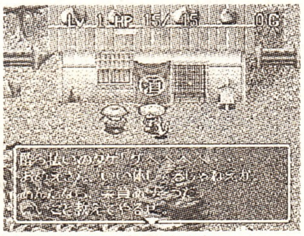
▲可变身通过没有路的地方



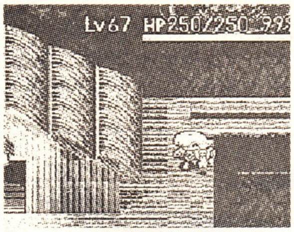
▲购物是最重要的行动



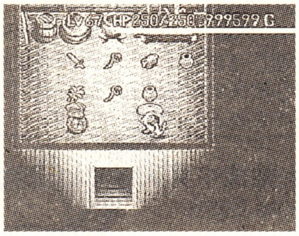
▲走向传说的黄金乡



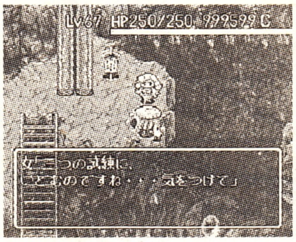
▲碰上醉汉也会提供助言



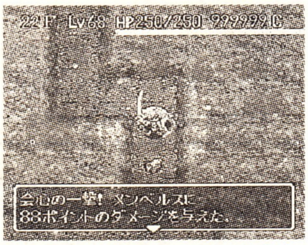
▲在地下水道满载而归



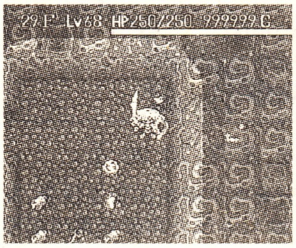
▲卖出战胜品，换取金钱



▲什么样的考验呢？



▲LV 越高，使出会儿一击的机率越多



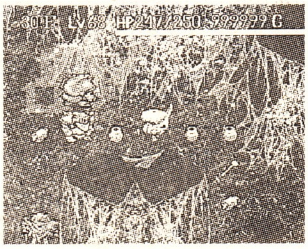
▲错踩了转盘，晕菜了



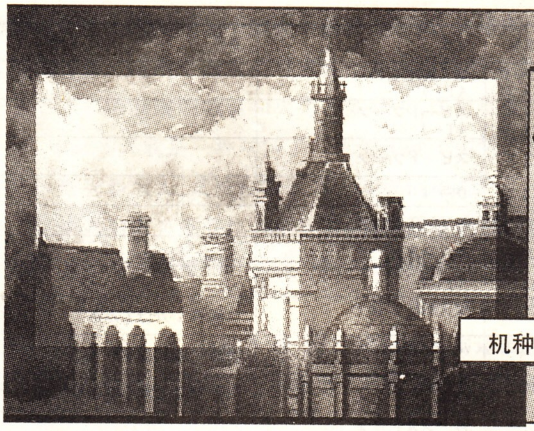
▲什么地方呢？



▲美好的山景



▲挨打了，全身东西都掉了出来



DER LANGRISSER

《梦幻模拟战》补充攻略

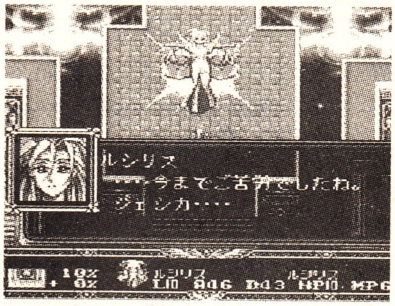
机种 SFC　类型 S·RPG　厂商 NCS　容量 16M

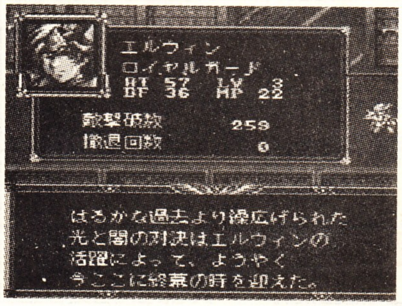
文/雪鹰

一、霸者之道

SFC《梦幻模拟战》的十个结局中最吸引人的无疑是“独立称王”这条霸者之道，但是想要欣赏到这一结局亦不是件容易的事。首先，你要作好用三支部队打天下的准备！主角艾尔文和他的老搭档海因自然是从游戏的开始一直战斗到结束的，另一位忠实的追随者便是在第二关“旅立ち”中出现、第三关“光の大神殿”加入的洛加（ロウガ），如果你打算背弃光明的话，这位老兄也算是海因之后值得信任的伙伴；另外三支部队是从第12关“霸道”开始出现的洛加妹妹索尼娅（ソニア）以及两个魔物艾斯特（エスト）、奥斯特（オスト）。所以打从游戏一开始，除去这九支部队其他的人一律不要培养，把所有的经验都让给这六个人！这样便可保证当游戏进行到一半时，前三位将领已升至各自的究极职业，然后再用魔导石（ルンストン）使他们从第一次转职开始再升至究级职业。

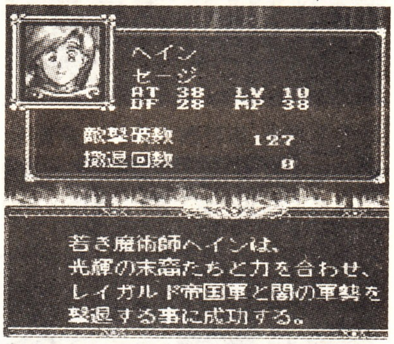
如此，三位将领足以天下无敌了。游戏的剧情设定也很有意思，并不是说你想当极恶的奸角就能当的，还必须要满足某些条件。第一、第五关“炎の中ご”，敌方增援部队中炎龙兵团的团长和副团长千万不能杀了，否则你就只有“光”之道一条路可走了；第二、第七关“魔族の少女”战斗结束后青龙骑士团团长雷欧会邀请艾尔文加入帝国，当然是毫不犹豫地答应下来，女主角莉安娜见状会出言阻止艾尔文，可不要被美色给迷惑了，必须斩钉截铁地跟随雷欧而去；第三、第8关“ゴーアヘット”战斗结束后，艾尔文会扪心自问：到底是为了什么而加入帝国的呢？这里有三个回答供你选择，当然是选择为了得到强大的力量喽！第四、第10关“老剑士、立っ”中老剑客阿伦会问艾尔文投靠帝国的选择是否正确，在三个答案中还是选择第一个：这是理所当然的事！五、艾尔文尔拿到圣剑兰古利莎后，马上又背叛了帝国，并和魔族联合起来去抢夺魔剑阿鲁哈萨特，然后再度选择背叛黑暗王子！因此，在17关“霸者の道”中两个魔物艾斯特和奥斯特会倒戈相向、帮助暗王子，此时应冷静些，不要杀了这两个魔物，因为结束这场战斗后，它们会又归附于你；最后，艾尔文消灭了帝国和暗之军势，向最终的敌人发出了挑战——光之女神露西莉斯！尽管对方人手众多，且女神又召唤来前作中的主角和魔王来与艾尔文作战，但凭着对最完美的结局的执着，相信各位还是能战胜光之神，一统天下，独立为王！（附：最后一关中，杀死莉安娜和不杀她，结局会有很大的区别。）

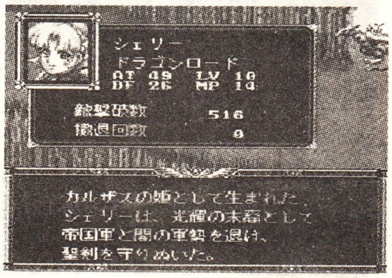


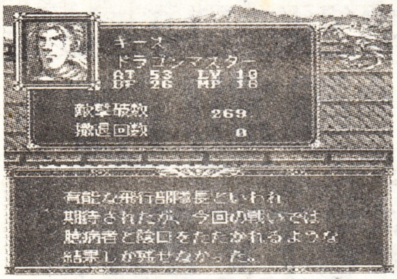


二、神秘和宝藏

SFC的《梦幻模拟战》中几乎每一版面都有隐藏的宝物，以下便提供其详细的资料。坐标的表示法是从画面的左上角开始，如（24，5）表示隐藏宝物的地点是在左上角往右数第24格、往下数第5格处。至于版面的流程请参看95年第12期的《电子游戏软件》。

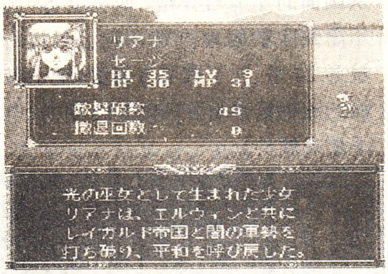


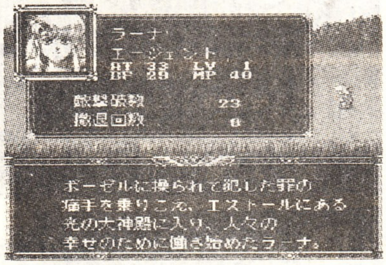












DER LANGRISSER

版面	座标	宝藏	条件
1序章	(24, 5) (18, 25)	魔法耐性+10 AT+1	
2旅立ち	(4, 4) (21, 30)	スピードブーツ AT+1	
3光の大神殿	(2, 30)	スピードブーツ	
4カルザス城の攻防	(2, 2)	DF+1	
5炎の中で	(17, 9)	ルーンストーツ	
6圣地レイテル	(11, 4)	ルーンストーツ	
7魔族の少女	(13, 24)	AT+1	
8空のかけ桥 8ゴーアヘッド	(37, 2)	魔法耐性+10	回答"笑いかけてみる"
9老剑士の磐 14铁壁の防御阵	(6, 3)	ルーンストーツ	回答"手をのはす"
11圣剑ランクリッサー 11神秘の秘剑	(16, 24)	AT+3	回答"板をどかしてみる"
12铁壁の骑士团 12霸道 19ダクバワ	(1, 2)	ルーンストーツ	
13帝王ベルンハルト	(7, 6) (19, 6)	魔法耐性+10 移动力上升	
14港の攻防战 19海に散る星	(4, 10)	グレイプニール	
15マリオネット 16マリオネット	(21, 13)	(MP+4)	
16复活の魔剑	(15, 9)	グレイプニール	
17复活の魔剑	(21, 9)	オーデインのて	
16トライアングル			
16真魔剑アルハザードル			
17封印のかぎ	(29, 9)	ミラージエローブ	
18封印のかぎ			
18リベンジヤー	(27, 20)	ルーンストーン	回答"いいえ"
19リベンジセー	(7, 6)	グレイプニー	回答"いいえ"
17悲色の大河	(22, 3)	グレイプニー	回答"手て取り扎う"
19ツインキヤツスル			
19大陆最强の骑士	(13, 4)	AT+1	
20大陆最强の骑士	(18, 4)	MP+2	
17爱妹ソニア			
20魔の城ヴエルゼリア			
18青龙の炎			
21传说を越えて…	(2, 10)	ルーンストーツ	回答"はい"
19レナテシク			
15いてく炎	(27, 12)	グレイプニー	
9WANTED	(19, 15)	1.AT+1 DF+1 2.MP+4 3.魔法耐性上升	三项中任选一个
10老剑士、立つ	(22, 16)	クラウン	
12悲しみの追击者	(10, 6) (14, 11) (35, 6)	1.(MP+3) 2.AT+1 DF+1 ミラージエローブ アーバレスト	回答"いいえ" 两项中任选一个 回答"笑いかける"
13ジエノサイダー	(27, 33)	1.雇佣兵数+2	三项中任选一个
14ジエノサイド		2.AT+1 3.DF+1	
15カルザス・陷落	(26, 1)	ドラゴンスケイル	回答"いいえ"
15カルザス城陷落	(16, 29)	ルーンストーツ	回答"左のはこ"
20双塔の古城	(6, 5)	フレイムランス	
21决战	(12, 6)	ルーンストーツ	
20帝国最后の日	(15, 25)	フレイランス	
18光、落ちて…	(21, 26)	オーデインのたて	回答"オーデイン
21暗の传说へ	(29, 16)	ドラゴンスレイヤー	回答"ドラゴンスレイヤー"
X1筋肉の神殿	(9, 3) (15, 6) (16, 6) (22, 3) (16, 10)	ルーンストーツ DF+1 AT+1 AT+2 铁アレイ	回答"うみにん"
X3どこかて见た连中	(15, 5)	アサルイスーシ	该宝物所在地乃敌首领站立的地方，第20回时她会向传送装置移动，21回便离开，因此一回合内必须拿到宝物。



SQUARE

又一超级大作登场!

圣龙传说

机种 SFC　类型 S·RPG　厂商 SQUARE　容量 24M

责编/SAKATA

在幻想世界里发生的一场幻想战争

天空世界奥尼鲁斯，是一个由人类与龙共存的世界，这里由六块 LAGOON(浮游大陆)构成。其中的古兰比罗斯帝国，本来是一个要由国民到其他国家当佣兵，藉着互相惨杀来养家，直至年轻的军事天才宙沙出现，将全国统一，才得以成长至一个强大的军事国家。

在六块浮游大陆中，有着 6 匹睡着的神龙，但它们沉睡前是干着什么的呢？而它们又是为了甚么而沉睡的呢？宙沙在统一古兰比罗斯帝国后，开始以自己强大的军事力量将其余 5 块大浮游大陆逐一征服，而当他成功支配了全奥尼鲁斯后，他的下一个目标便是去解开这“圣龙传说”。

沉睡在天空世界的 6 匹神龙

无敌之龙　巴哈姆特

虽然是卡兰王国的守护神龙，但在古兰比罗斯帝国侵略时并未醒觉，传说中是众神龙中最强的一条，以强力的吐炎为武器。



绿之神龙　华杜拉

沉睡的草原之国根比鲁北面的森林内，是主角最初能接触到的神龙。虽然没有特别的属性，但攻击力已相当吓人。



天空之神龙　嘉鲁达

嘉鲁达由于拥有一只巨大的翅膀，所以亦被人称为之神龙。没有特定的属性，主要利用翅膀产生的旋风攻击敌人。



大地之神龙　约姆加杜

地龙约姆加杜有着土系的属性，擅长以地震攻击敌人，但对于一些飞在半空的对手，可能便会感到相当头痛。



冰之神龙　妮威安撒

海中的神龙，有着水的属性，以强烈的冻气把敌人及地形都一一冻结。相信有很大可能是沉睡在水之国玛哈鲁。

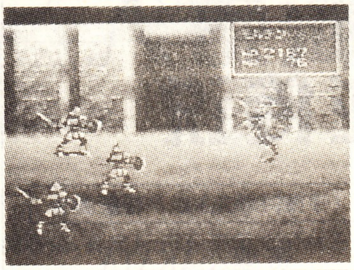


破坏之龙　希比利安

希比利安是 6 匹神龙的相貌最可怕的，它没有特定的一种属性，但据说破坏力是足以和巴哈姆特匹敌的。

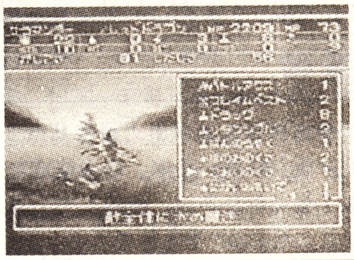


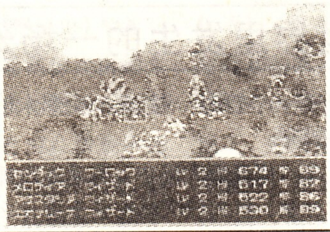
独特的养龙系统

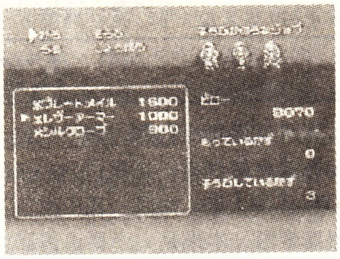


游戏中除了6匹神龙外，是有着另外6匹巨龙经常和你一起并肩作战的。不过，这些巨龙最初的能力很有限，为了令它们得以成长，你要喂各种道具、武器及防具给它们吃，这就是游戏中的养龙系统。

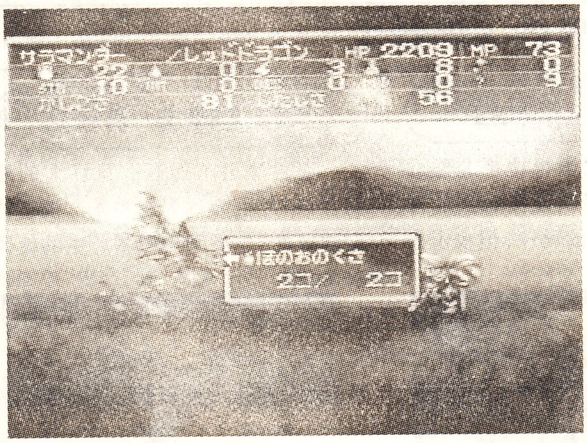
游戏中的道具各有着不同的属性，当你给道具他们吃的同时，各状态值便会有所提高。除此之外，巨龙本身各有着一定的属性，而当你提供巨龙原有属性以外的道具一定程度时，巨龙便会有所成长，可以使用更多攻击方法，但若要提高攻击力的话，便一定要多参加战斗，争取经验值提高等级才可。







巨龙状态数值的看法

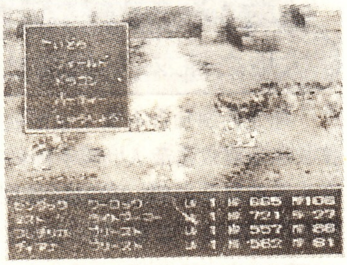


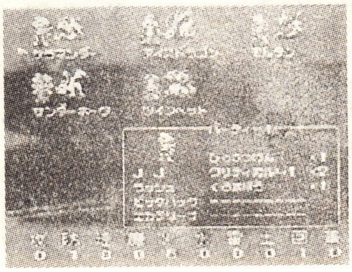
1.HP	上限可达9999，可利用HP回复系统道具来提高上限值。
2.MP	上限可达999，可利用MP回复系统道具来提高上限值。
3.火之属性	上限为100，可利用火系属性的道具来提高上限值。
4.水之属性	上限为100，可利用水系属性的道具来提高上限值。
5.雷之属性	上限为100，可利用雷系属性的道具来提高上限值。
6.回复之属性	上限为100，可利用回复系属性的道具来提高上限值。
7.毒之属性	上限为100，可利用毒系属性的道具来提高上限值。
8.力之属性	上限为250，可利用喂给武器来提高上限值。
9.防卫之属性	上限为250，可利用喂给防具来提高上限值。
10.敏捷	上限为250，可利用喂给特定的武器、防具来提高上限值。
11.魔力	上限为250，可利用魔法系的道具来提高上限值。
12.?	谜之数值，上限值为100
13.智慧	上限为100，可利用喂给书本来提高上限值。
14.亲密	上限为100，可利用喂给该龙喜欢的物品来提高上限值。

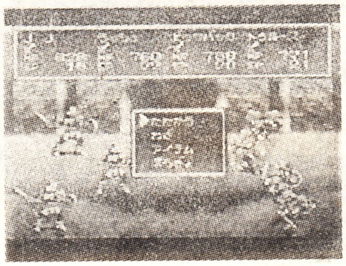
队伍之编制

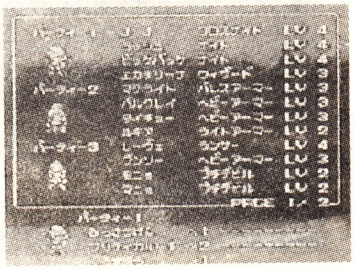
游戏中，各位在画面上所见的每个部队，其实都是由4名人物构成的，每位人物各有自己的所属职业，而每种职业都有他们擅长的攻击方法，各位在版面开始前可自由地变更各部队的编队方法，若同一种职业的人集中在一起时，是会出现相辅相承的效果，令攻击的效果大为提高的，不过，同一职业的人在一起亦同时会令该职业的弱点更为明显，所以适当地混入其他职业的人会是个不错的做法。

除此之外，每一支部队都是会有着一条巨龙同行的，由于巨龙的能力值会直接影响到部队的战斗能力，所以最好能选一条配合该部队战斗模式的龙来同行。











前线任务——枪之危机

机种 SFC　类型 A・RPG　厂商 SQUARE　容量 24M

责编/SAKATA

再现第一次哈夫曼大战的历史！











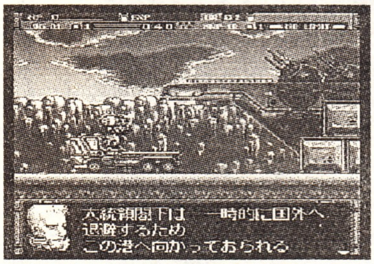


史克威尔大受好评的科幻题材SRPG“前线任务”终于推出了续集。不过，这次是以A.R的形式出现！

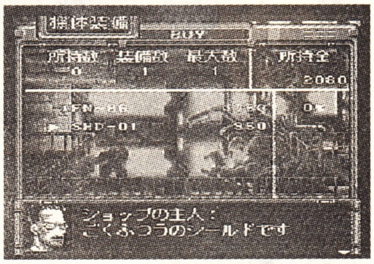
“前线任务”的一代，情节是第二次哈夫曼战争，而本作在时间设定上，较一代要早近三十年，正是第一次哈夫曼之战的年代，而本作中还会出现作某些人物的父辈呢！

作为A. RPG，游戏是十分优秀的，机械人模式与人类模式时的动作既多样又流畅。随游戏推进，还买到各种新式装备和武器，人用的与机器用的都有，那时，移动能力与攻击方式都会截然不同……

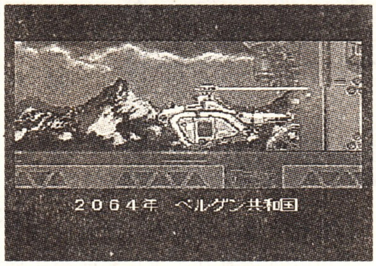
若从操作性上看，本节目像极了过去的一个超任游戏——《重装机兵》！为何会这样呢？从以前的SQUARE作品来看，似乎关系到动作的作品并不多，这款A・RPG虽说从气氛及系统上完全与前作相同，但因为是以玩者的操作来决定游戏进程的，会有不同的感觉吧！LET'S SHOOT!!!



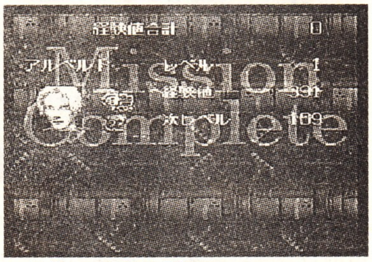
▲第一次作战便要承担保护大总统的重任



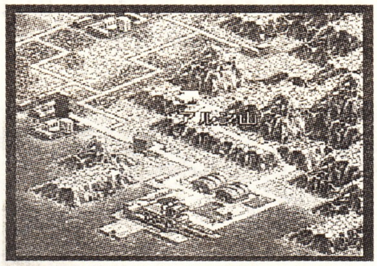
▲购物时按 X 可以得到解说



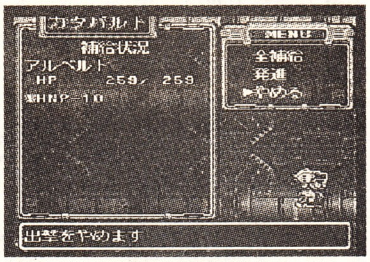
▲可以下机作战，但似乎有点危险……



▲获得 500 经验值便升级



▲地图画面有很多分支



▲每次出发前千万别忘了补充 HP!



充满新鲜感的格斗 RPG 在 SATURN 登场！

GUARDIAN HEROES
守护英雄

类型 A·RPG　机种 SS　厂商 TREASURE　媒体 CD—ROM

责编：KING

ACT 名厂最新作

MD 的玩友一定都不会忘记“火枪英雄”、“铁头蚂蚁”、“异形战士”及“幽白一魔强统一战”，这几部名作均出自 SEGA 的一家软件公司 TREASURE。而该公司在 SS 上亦已推出了第一部作品，就是本文要介绍的“守护英雄”。

本节目在类型上被其出品人称作格斗 RPG，这是什么样的游戏呢？从名称上就可以想像是既带有 RPG 的要素又有着格斗的 GAME 的系统，至于详细情况，让我的一起去看一看吧。

新型的 LEVEL UP 系统



◀可随意配置数值

根据自己的需要来安排。比如剑士职业的角色可以

既然是 RPG，一定有升级及经验值的设计，并且每增加等级，攻击力、宇备力等数值也随之上升。不过本节目较特殊的一点是，每次升级所得到的能力点是可以自由分配的，玩家可让他集中强化攻击力，但也可以去强化知力和精神力，使其转向魔法使一系。但从根本而言，游戏初期还是应该增加 HP，毕竟没有好身体什么也干不成。

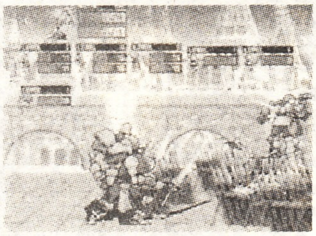
魔法 ATTACK 充满迫力

主角们在游戏中可以通过指令操作使出多种必杀技及魔法，所以玩对战 GAME 越熟的人玩这个节目便越有利。但要注意使用这些技巧通常都会消耗 MP 的，而补充 MP 的方法，就是用连续技击打敌人。

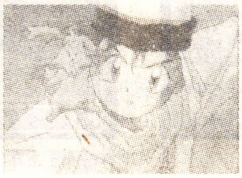
如果是对于格斗游戏“苦手”的初学者，也大可放心，因为游戏设有专为初学者的操作，只要按 Z 键，在角色头上就会出现魔法项目，用十字键上下选择后再以 Z 键决定就可以使用了，但由于速度慢，只适合新手用。

超强的不死系战士

在剧场模式中，有一位可以随时召唤出来的不死系战士，他会根据你的命令，像 NPC 一样协助你的主角作战。具体操作方去是按 X 键后再用十字键上下选择其战术指令，最后用 X 键决定即可。其战术有以下五种：



◀可靠的帮助










守护：让他守护主角，他会自动在主角前方承受攻击。

待机：使他站在一处不动；主要用途是引敌人向他攻击自己可以捡现成便宜，同时免得他抢自己的经验值。

前卫：在主角前列与主角合作攻击。

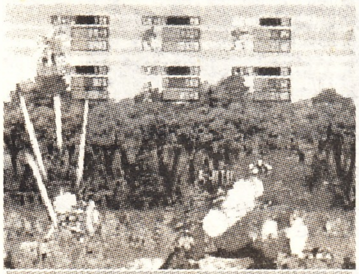
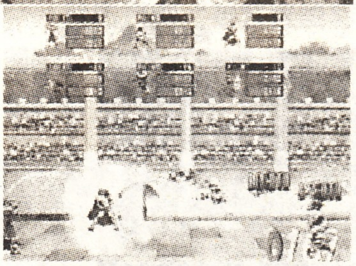
后卫：在主角后方与主角合作攻击。

激怒：使不死战士进入全方位攻击的狂战士状态，但这时可能会误伤主角。

不要误伤自己人

在剧场模式时，基本的攻击及必杀技是不会打中自己人的。但若使用魔法或有带有魔法属性的必杀技击中敌人，而那个敌人正好被击飞碰到已方同伴时，会连那位同伴一起被击中的。

大乱斗!6人战模式

◀令人眼花缭乱!

除了"WWF"等摔角GAME，恐怕还从来没有出现过6人的对战吧？在"幽白～魔强统一战"中的4人对战、2线移动便已十分惊人，而"守护英雄"中竟出现了6人对战、3线移动的设计，其混乱情况可想而知。

对战时的选择菜单：



A. PLAYER选择：可以设定1P～6P的操作者为人或CPU，或不让其出场

B. 角色，最多可选择45位角色(?)，当然，有很多人是必须在剧场模式中通过他们的情节才可选用。

C. 等级：可以自由设定水平数值，Lv由1至198。Lv数字前的字是能力的分配方式。"等"即等分，平均分配；"エ"即编成(EDIT)，由玩者配置；"ラ"即设置(RANDOM)，由电脑随机设定。

D. 分组：若1P至6P分别是A、B、C、D、E、F，则6人互相攻击，若1P与4P均是A组，则这两人要协力去对付其他人，因此最多可出现5对1的残酷局面。

必杀技指令

本文中介绍知一主角——剑士哈恩(ハーン)的出招指令，其余角色亦类似。

哈恩爆裂攻击：↓↘→・B或C

哈恩特别攻击：(地面或空中)B连打

哈恩终结攻击：(地面或空中)↓↓・B或C

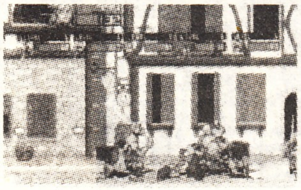
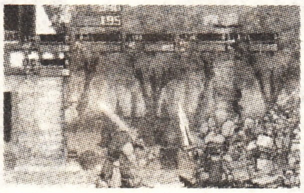
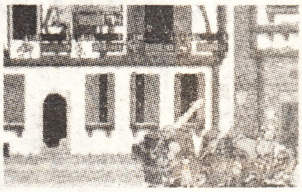
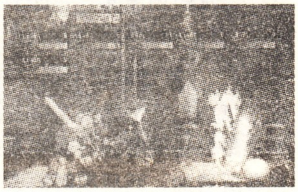
哈恩胜利攻击：→+C・C连打

＊哈恩燃烧攻击：↓↘→・E



(带"＊"标记表示会消费MP)

责任编辑：KING



看看美国暴走族的厉害吧

飚车王 ROAD RASH

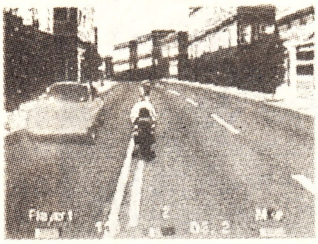
机种 PS　厂商 E·A　类型 RAC　媒体 CD—ROM

对于喜爱强烈速度感刺激的玩家而言，《飚车王》应绝不是一款陌生的GAME，该作品由E·A制作，在3DO、MD等许多机种上推出，这次在PS出现的ROAD RASH在画面和音乐效果上与3DO相同，而操作性做了较大提升，令爽快感更上一层楼。

刺激的格斗赛车

一般而言，赛车类游戏总有一个大缺陷，便是单调而缺乏新意，并且在家用机上玩总要比去街机厅体感设备上玩差上一大截，如果只是拿着手柄面对一块小屏幕会不会不够过瘾呢？

不过本节目可并不是一个单纯的RAC，玩者所操作的角色是可以在赛车中攻击身旁对手的。操作颇复杂呢！若按初期设定，十字键是控制方向，L1及R1辅助转向、X是油门、□是刹车；此外L2、R2、△及○键均可攻击，游戏中还可抢过铁链等凶器为自己装备上呢！另外，若按住方向键下再进行攻击，是可以使出侧踢的。



五条赛道难度渐增

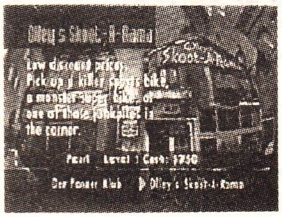
赛车的场地共有五处，从都市到山村，从高速路到野地均有，无论哪个模式，当玩者每通过全部的赛道，便会进入更高的一个级别参赛。这时，对手及路警会更难缠，而赛车道的长度也有所增加，到后期时的游戏者除需要技术外，耐性也是一个不可缺少的要素。





BIG GAME 模式

是正式游戏的模式，在进入此模式之前，要先选定一位角色，而进入赛事后，每一场比赛都会对资金产生影响。如果赢了，会得到奖金，存够了钱可以买进新的强力赛车，但若车子损伤过大而败北，就会扣去金钱用来维修。最终目标是跑完Lv5的全部赛程。



◀比赛前可先购置新车



◀正式攻略前先要选定一名车手比赛



◀共有四种车种供玩者选择

THARSH　MODE

简单模式，在游戏中不用选择角色、不用担心资金（因没有买新车的设定，同样也没有花维修费的设计）。此模式亦是以完成至Lv5的比赛为目标的。

责任编辑：半熟



◀在此画面中可选择拍档才比赛



◀会有多种胜利画面



◀胜出后也有不同的奖金



◀只要够快，贵也要买啦！

街霸研究 2



文/特工黄

连续技研座

连续技的概念

街霸中最有魅力，最有令人兴奋的技巧是什么呢？当然非连续技莫属，用一系列连续的招式击中对手时的畅快感真是难以形容，这也是无数格斗高手津津乐道，埋头苦练的绝学。下面，就将为大家揭开连续技的秘密。

所谓连续技，就是能连续攻击对手的技巧，也就是说，对手自从中了连续技的第一式起，就进入了无法防御和无法还击的状态从而连续中招，直至全部连续技的完成，从而受到比单次的攻击大数倍的伤害，在《16人街霸》之后，玩家还可以在连续技完成之后从屏幕上显示的 × HIT COMBO 数来知道完成的连续攻击的次数，而在《街霸 ZERO》里，还可以边打边数连击数，连续技在《街霸》中的重要程度由些可见。那么，怎样才能使出连续技呢？

在前回的《街霸研究》中曾提到过：一个招式是由出招时间、有效时间、收招时间三段时间组合而成，而攻击方在第一招击中对手后，对手即会进入防御不能状态（该时间的长短与所中招式的强弱有关），如果能趁对手处于这种无法防御的状态时尽快使出第二招再次击中对手，即可产生连续技。

由此可见，连续技的产生条件是：

攻击方的“招式连续时间”小于被攻击方的“防御不能时间”

连续技产生原理

攻击方：

第一招 / 第二招

出招时间➡有效时间➡收招时间➡出招时间➡有效时间➡收招时间…

● ⟵ 招式连续时间 ⟶ ●

第一招击中对手 / 第二招击中对手

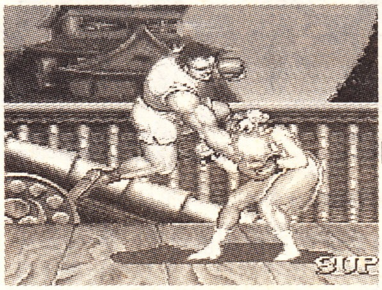
被攻击方：

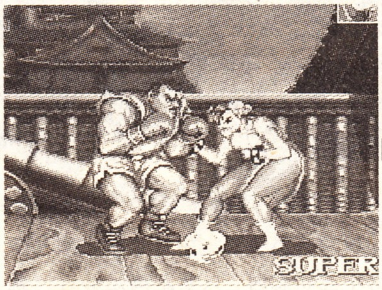
中招 ➡ 进入防御不能状态 ➡ 防御不能状态解除➡ 二次中招…

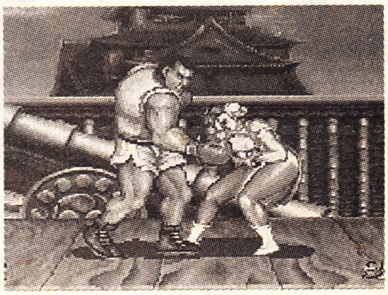
● ⟵ 防御不能时间 ⟶ ●

这样对手在防御不能状态解除前，因为再次又受到攻击从而又进入了一个新的防御不能时间，如此就无法防御而不断中招受到连续打击。

所以说连续技的奥义即在于尽量缩短招式的连续时间，在对手的防御不能时间内再次击中对手，从而不断使对手产生新的防御不能状态，为下次的攻击打下基础，从而达到连续攻击的目的。





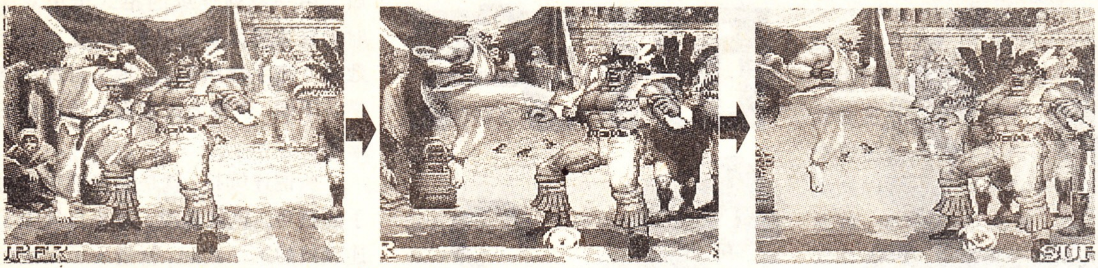


▲拳王先以跳跃重拳击中对手产生第一式，落地后春丽仍处于防御不能状态，趁之尚未清醒加上一记勾拳，这就是连续技了

四种产生连续技的方法：

1.自动连续技：

利用多段技产生连续技，这可以说是最简单的连续技技法，所谓多段技，就是某些招式在使出后能自动产生多段攻击，只要第一击能击中对手，后面的攻击就会自动击中对手，从而产生连续技。从朴实的二段技到华丽的超必杀技都是这个原理，问题就在于它的第一击是否能击中对手啦。



◀肯的龙卷旋风腿是可以连续击打对手的自动连续技

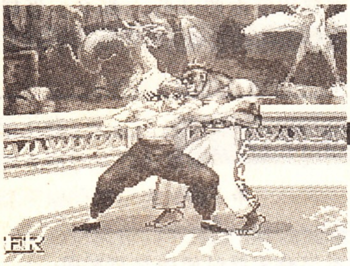
2.近身特定招式配合可产生连续技：

从前页表中可见，尽量缩短招式的连续时间是十分有利于产生连续技的，而用短收招时间的招式配合短出招时间的招式，就可以显著缩短这段招式的连续时间。

那么，为什么要近身呢，因为离得近就可以在下一式有效时间的前半段击中对手，这样也能减少招式的连续时间。而且在招式击中对手后由于反作用力双方的距离会不断变远，要想在下一式的有效时间前半段击中对手也越来越难，这样招式连续时间就越来越长，直至无法满足连续技产生条件或无法击中对手。

大多数选手的轻拳（轻脚）类的轻型攻击一般都有短收招时间和短出招时间的特点，故在近身时是容易用之产生连续技的，要诀自然是要近身并按的足够快，这类轻型攻击还常用在组合连续技中起到承上启下的作用。

▶以轻拳攻击对手面门

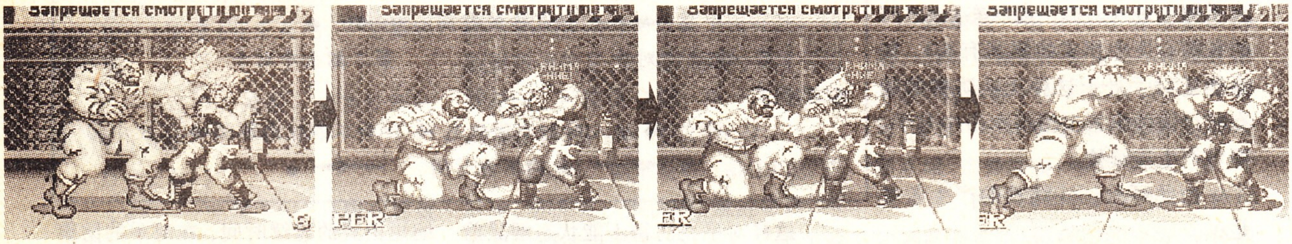


▶对手进入防御不能状态

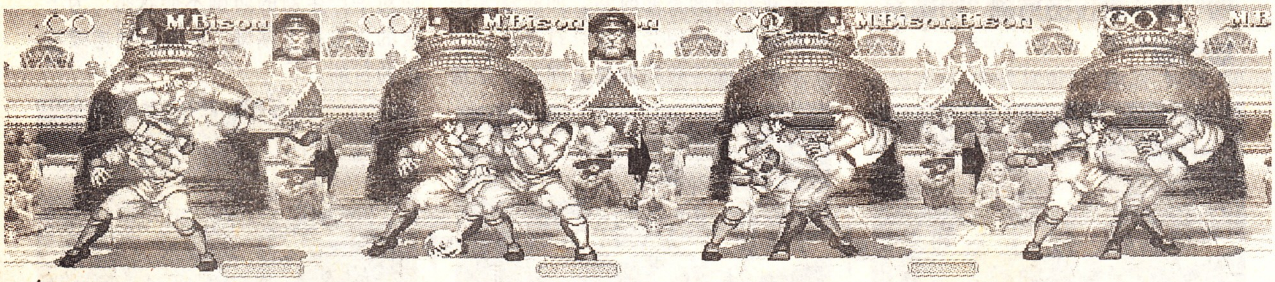


▶再吃我一记蛇形刁手



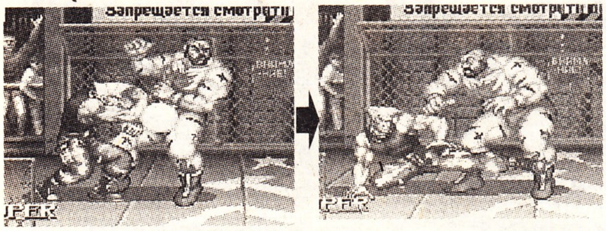


▲近身时以站立轻拳开头，再用蹲下轻拳连续，再补一下蹲下轻拳，最后在离远时再加一记站立轻拳，这是比较复杂的轻型连续技

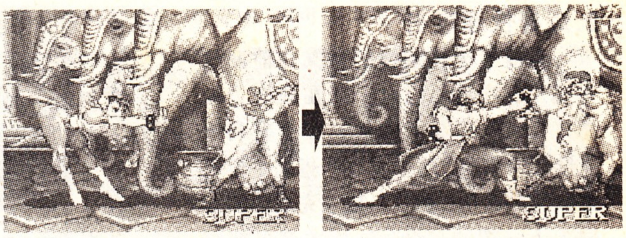


▲VEGA 大人越过对手头顶施以逆向重脚，看！对手进入了防御不能状态，这时用一个轻脚来接续，最后再来一个重脚

此外用普通技接气功技也有可能产生连续技，最典型的例子莫过于古烈的手刀攻击，由于他的手刀收招时间极短，当手刀击中对手使之陷入防御不能状态时，只要距离足够近，就能以其它普通技在对手防御不能状态解除之前再次攻击对手，产生连续技。



▲先用手刀击中对手，再用蹲下中脚接续就可产生连续技



▲当对手处于画面边缘时给一个气功波，对手中招后由于无法后退距离不会变大，这样就可再加一记站立重拳

3. 用抵消技产生连续技：

所谓抵消技，就是用下一个动作来抵消前一个招式收招动作的方法，共有两种抵消技法：

用地面来抵消空中，这是因为空中的招式是不能在地面上存在的，故跳跃攻击的招式若能在快落地时（即跳跃低位攻击）使出，这样在落地时电脑就会自动删去空中招式的收招动作而直接落地，这样就大大缩短了空中招式和地面招式的连续时间，从而形成了产生连续技的条件。

用必杀技抵消普通技，许多必杀技都有可抵消普通技收招动作的特性，在使出普通技后，若能及时使出这些必杀技，电脑就会删除普通技的收招动作而直接使出必杀技来，因为太多数必杀技的出招时间几乎为零，马上即为有效时间，所以这种连续技是最为"连续"的技巧（因为第一招的收招时间和第二招的出招时间都极短，也就是说招式的连续时间几乎为零），但是这种指令的出法也最为复杂，需要高超的技巧才行。

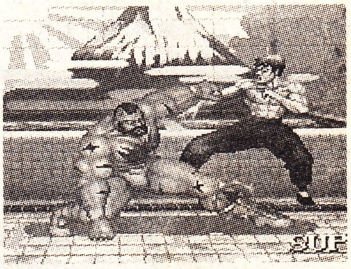
▲在跳跃快落地时攻击对手

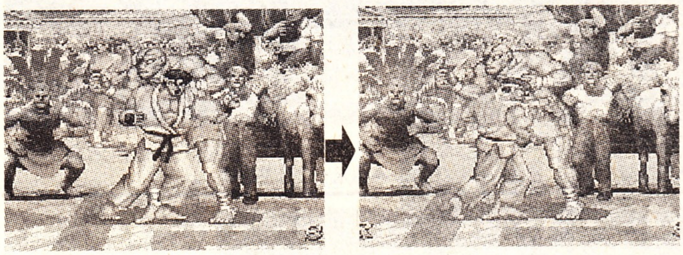


▲落地后取消了空中重腿的收招动作



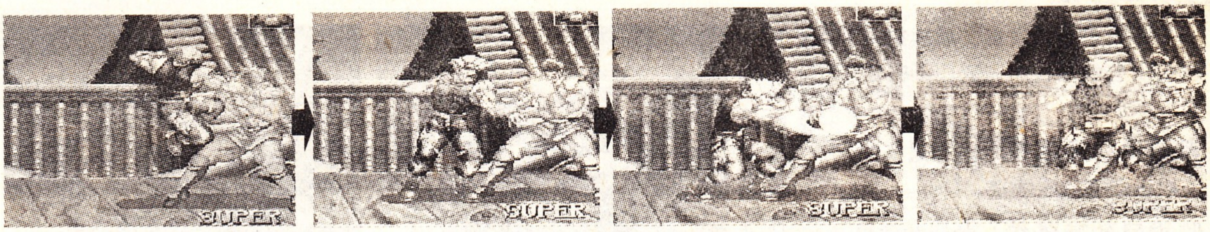
▲这样就能用地面的大扫腿来产生连续技





▲先用重拳击中对手，再用升龙拳抵消重拳的收招动作，这就是重拳升龙拳

实际上一个连续技通常是包含上以上的多种方法，而一般的规律是先用跳跃的低位攻击产生第一击，然后落地时用地面普通技抵消空中技的收招时间，再用必杀技抵消普通技，最后还可用短出招时间的普通技接续……



▲古烈的经典四连击：跳跃低位重拳攻击，落下后用站立重拳接续，再用手刀来抵消重拳的收招动作，最后以远身的站立重拳来结束

连续技四大关键条件

1. 第一式必须击中对手

连续技的第一式是整个连续技的关键，它的目的是破坏对手的防御状态，为后继的招式创造连续的机会。如果不能击中对手，后继的招式也就不可能与之连续，可以说成败在此一举。



▲如果连续技的第一击失败，剩下的招式也就不大可能击中对手了

2.近身快速攻击

近身对于连续技的意义在前面已有提及，特别是把对手逼在画面边缘使之受到攻击后无法后退更是有利于连续技的形成，而快速攻击指的是要玩家按的足够快，在上一招未完成前就要输入下一招的指令，这样才有可能缩短或抵消前后招式的连续时间。创造出连续技产生条件。

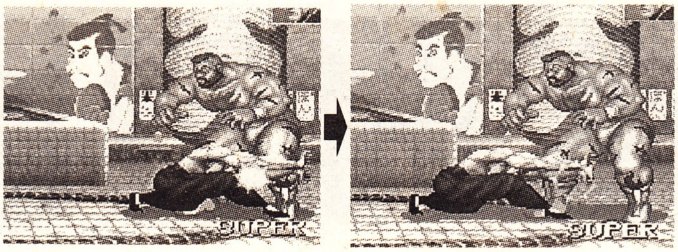
3.跳跃低位攻击

只要对手处于昏迷状态、或用蹲防来防御空中攻击、或不能及时使出有效的对空技来，用这一击就能命中对手，然后再接续地面的其它招式形成连续技，是最常用的连续技第一式。

4.跳跃逆向攻击

一些选手具有跳跃逆向攻击对手的技巧，这样非常容易让对手产生防御判断错误从而防御失败，而且越过对手头顶的攻击对手是很难用招式来反击的，最重要的是逆向攻击落地后将会紧挨着对手，为第二招创造了近身的条件，所以这种跳跃逆向攻击是最适合用于产生连续技的方法，不过需要有对距离的准确判断能力和高超的连续技巧。

▶飞龙的蹲下重拳在近身时攻击位于角落无法后退的对手时即可成为连续技



▶隆的跳跃重脚加蹲下重扫腿，这是《街霸》中最大众化的连续技





▲《SSF2 X》中肯的逆向中腿攻击　▲落地后接站立重拳　▲再来一个升龙裂破

连续技大看台

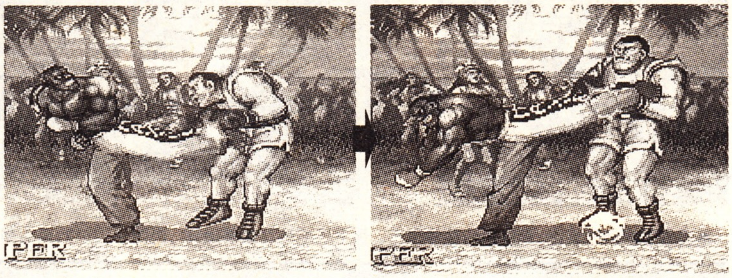
自动连续技:

只要第一式发出，后续招式就会由电脑来自动完成，不需你费心啦。

普通自动连续技：由普通技的二段击产生的连续技。

必杀自动连续技：某些必杀技能连续击中对手多次，从而产生连续技。

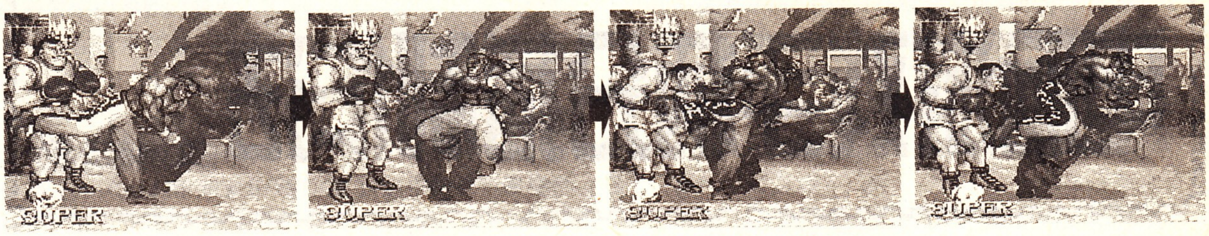
▶这是迪杰离对手有一定距离时的站立中腿攻击，可以连中对手两发





▲《SSF2 X》里沙盖特的重虎升空能将对手从地面一直打往空中，用拳，用肘，用背，最后还能用腰部攻击？

超必杀自动连续技：《SSF2 X》后出现的超必杀技都具有连续攻击的特点，一旦命中，即可成为连续技。



▲带着残影飞出第一腿，转过身来，又是一腿，再次转身，一脚踢飞。

组合连续技：

是由各种招式组合而成的上乘连续技巧。

普通组合连续技：由普通技组合而成的连续技。

必杀组合连续技：由普通技和必杀技组合而成的连续技，技巧要求更高。

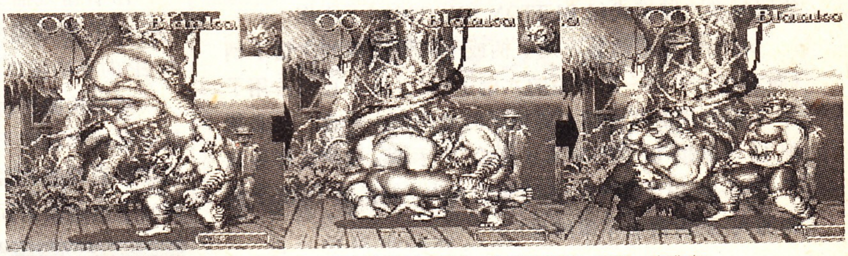


▲越过对手头顶后按下＋重拳使用逆向身体压击，落地后接蹲下轻拳数发，离远后以蹲下重扫腿结束连续技。

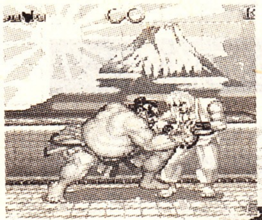


▲跳跃重拳攻击，落地后加站立重拳，再用重烈火拳三段来抵消重拳的收招动作，这就是飞龙的重拳五连技。

超必杀组合连续技（在“X 版街霸”后出现）：将超必杀技组合于其它连续技中（真够黑的），这样可产生最为强力的连续技，中了这种招式，大概没有反击的机会了……



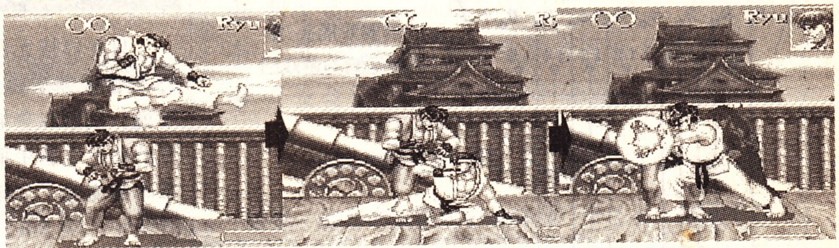
▲先用跳跃重拳加蹲下中脚两个普通技组成连续技，再接一个超必杀技，很有一些难度。



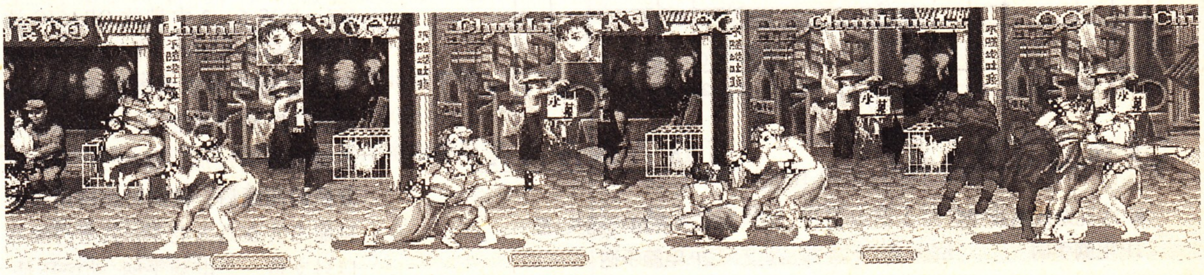
◀本田——先用蹲下中推手击中对手



▶再紧接鬼无双，这是超必杀组合连续技入门的技巧



▲以跳跃逆向攻击产生第一式，落下后用蹲下中脚接续，最后再用超必杀技完成连续技。



▲春丽的跳跃重拳，蹲下中拳，蹲下中脚，千裂腿，这样的连续技很可怕吧！难度亦是非常之高。

电脑游戏手柄分插制作法

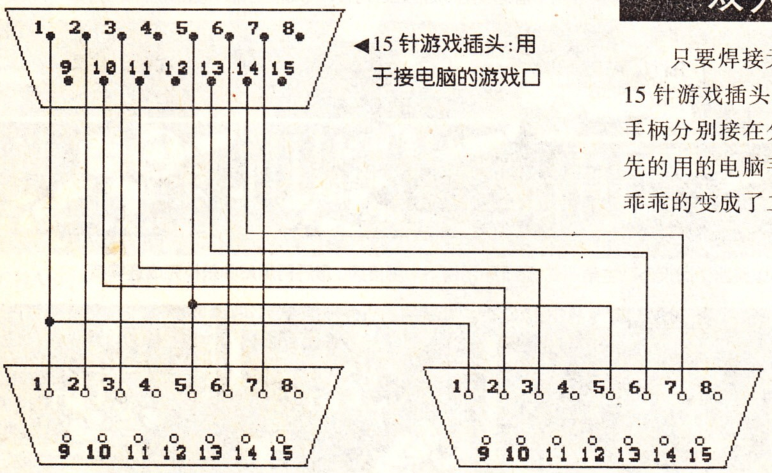
文/特工黄

本刊今年第一期的《自制电脑六键手柄》一文中曾介绍了电脑六键手柄的制作方法，其中提到过电脑的15孔游戏口是可供两个电脑手柄同时使用的，许多玩友来信问："电脑的游戏口只有一个，如何才能接两个手柄呢?"这次我们就为大家公开电脑游戏手柄分插的制作方法，以让电脑玩家实现在电脑上用两只手柄来玩游戏的梦想。

电脑游戏口分析

此部分可参见96年第一期53页上的内容，其中15孔游戏口的管脚的A—E(十六进制)即对应着这儿的10—15脚。从图中可以看出，1P手柄和2P手柄除了VCC(+5伏电源)和GND(地)是共用的外，它们还各有自己的X位置(左右方向)和Y位置(上下方向)相应的按键，要想使用两只手柄，就必须让1P手柄用BUTTON 1和2，而将BUTTON 3和4分配给2P手柄，这样两只手柄就都能同时在二键模式(2 BUTTON JOYSTICK)下工作。

若您原先用的是四键手柄或由四键模拟的六键手柄(即本刊今年第一期介绍的六键手柄)，由于它们占用了2P手柄使用的两个键，要想同时使用两个手柄，就必须把1P手柄的BUTTON 3、4还给2P手柄，虽然这样导致了1P手柄BUTTON 3、4功能的丧失，但换来了2P手柄的加入，正所谓丢车保帅也!



◀15针游戏插头:用于接电脑的游戏口

▲15孔游戏插头:接1P电脑手柄

▲15孔游戏插头:接2P电脑手柄

电脑游戏口	游戏手柄1	游戏手柄2
1.VCC	VCC	VCC
2.BUTTON 1	BUTTON 1	
3.POSITION X	POSITION X	
5.GND	GND	GND
6.POSITION Y	POSITION Y	
7.BUTTON 2	BUTTON 2	
10:BUTTON 3		BUTTON 3
11:POSITION X1		POSITION X1
13:POSITION Y1		POSITION Y1
14:BUTTON 4		BUTTON 4

手柄分插制作法

先要准备好以下材料:

6芯电缆线两根(可利用完好的手柄线)

15针游戏插头一个(用于接驳电脑的游戏口)

15孔游戏插头二个(最好选用不同颜色以区分1P与2P的手柄接口。)

然后按图所示进行接线，要注意不要焊错连线，特别是电源线和地线不能和其它线发生短路，焊好后要用万用表仔细检查是否有错误，最后最好能在插头与连线之间涂上热熔胶来固定，以确保连线牢靠。

双人同时用手柄玩游戏

只要焊接无误，该分插即可投入使用，先将分插的15针游戏插头插上电脑的15孔游戏口，然后将1P和2P手柄分别接在分插的两个15针游戏口上，这样不管您原先的用的电脑手柄是二键、四键，还是六键的，在这儿都乖乖的变成了二键的模式。

接好手柄后可运行一下本刊今年第一期中介绍的测试程序(用MS—DOS 6.2中带的QBASIC读入程序后按SHIFT+F5运行)，应该能看到两个手柄都被电脑所探测到，若2P手柄的X、Y坐标值和按键都没有反应，排除2P手柄和分插的问题后，就说明您所用的多功能卡实在是太老了，其上的游戏口只支持一个电脑手柄，劝您还是

尽快搞一块声霸卡吧，它既能支持两个手柄又能让您享受到游戏中美妙的音乐。

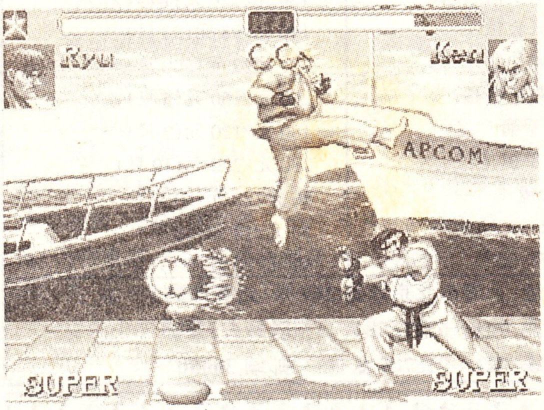
现在可用电脑上的最强格斗游戏《SUPER STREET FIGHTER Ⅱ TRUBO》来试一试分插的功能，先进入 OPTIONS(设定）中分别把 PLAYER 1(2) CONTROL(1P 和 2P 的操纵器选择)都调成 2 BUTTON JOY（二键模式)再分别进入(CALLBRATE JOYSTICK 1(2)中绕把一圈进行 1P 和 2P 手柄的中心定位，退出 OPTIONS 后进入 VS CHALLENGE 中就可进行双人对战啦！

因为此游戏在二键模式下是根据拳脚两键按键时间的长短来决定拳脚的轻重，所以每人只用两个键也照样能使出三拳三脚，相当于两人都在用六键进行对战 。

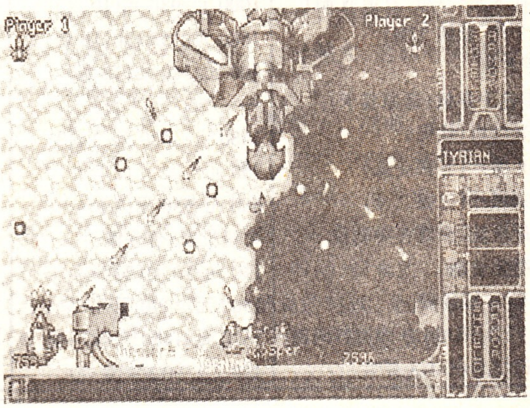
有了这个分插，不仅可在电脑上玩对战格斗游戏，还特别适合玩双人空战、射击游戏，甚至冒险类、体育类、智力类……，只要该游戏支持双人同时用操纵器就行。

电脑上用手柄进行对战的感觉如何？别有一番奇妙的滋味吧。从此，电脑与游戏机之间的距离是不是又缩近了一步？

目前，这种电脑手柄分插已在北京万和游戏一族有售；有兴趣的玩友不妨到本期 14 页万和广告中调查调查。



◀用手柄操纵的隆肯两位劲敌正在电脑上用必杀技一决高下



◀用手柄玩，每人各有『射击』和『爆弹』两个键分插在射击游戏中最能大显身手，可双人同时

为了让大家能买到更实惠的东西，我们决定缩小广告版面。

今明电子电器专门店

各种游戏机，节目软件，周边产品应有尽有，价格吗？

日本价×外汇汇率+关税+运费=今明价

为了完成今年任务，本店决定机器无利经销。

本店投币控制器Ⅱ型面市，功能上升 50%，价格上升 0%，定价 450 元，广征各地代理。

店址：湖南省长沙市韶山路 41 号北侧 7 号
电话：0735—5461253　邮编：410001
邮购部：长沙市车站路附 37 号湘粤电器商行
电话：0731—2294835
邮编：410001
联系人：龚湘京

北京西艾商行

新春四月大赠送

- 世嘉、超任、土星、3DO、PS、机皇六大系列产品全部优惠销售；
- 购世嘉卡，一年内免费任意交换、不限次数；
- 土星、3DO、PS、机皇软件也可任意交换；
- 开设会员、换机两项特殊服务。

详情请来人来函联系

地址：北京市海淀区中关村南路甲 1 号－3(海中市场对面）电话：(010) 2627330 BP：4911166－13177 邮编：100080 联系人：蔡葳

第二分店地址：北京市东城区焕新胡同 11 号乙（地安门东大街南锣鼓巷明珠海鲜对面东侧）

电话：(010) 1301121604 BP：2258888－8161、8271188－59001 邮编：100009 联系人：崔涛 马一可

第三分店地址：海淀区西上坡 25 号

电话：2545249，联系人：吴早早

上海荣丰五金交电有限公司

名称	零售价/批价(起批量)	名称	零售价/批发价格(起批量)
任天堂 64 主机	2800 元(4 月下旬价格)	土星大摇杆	580 元/480 元 (10 只)
土星机(送原装片)	2980 元/——	3DO 连发手柄	140 元/90 元 (20 只)
PLAY STATION(送原装片)	2980 元/——	3DO—VCO 解码器	1680 元/1590 元(10 只)
3DO(松下日版)	2150 元/——	3DO—S 端子线	50 元/25 元(10 只)
机皇(单速机)(送片)	2850 元/——	万能制式转换器(彩色包装)	250 元/195 元(20 只)
超级任天堂(美版)	1020 元/950 元(10 台)	超任组装手柄	70 元/38 元(20 只)
超级任天堂(日版、万信 N 制)	1000 元/930 元(10 台)	超任原装手柄(美版)	150 元/120 元(10 只)
博士 7 代(原装 32M)	1680 元/1530 元(10 台)	超任制式转换器	140 元/98 元(20 只)
GB 手掌机	460 元/380 元(12 台)	彩色磁碟片(3.5 寸)	2.5 元/2 元(500 片)
GG 彩色手掌机(送原装卡)	——/800 元(1 台)	四路视频转换器	200 元/150 元(5 只)
超任光碟机(铁壳)	1680 元/1480 元(2 台)	PS 组装手柄	180 元/120 元(2 只)
超任光碟片(五张金碟)	750 元/600 元(2 套)	PS 原装手柄	280 元/220 元(10 只)
超任光碟片(三银二金)	680 元/550 元(2 套)	GB 放大镜	60 元/22 元(50 只)
土星用原装、金碟各类软件	大量批发、价格优	GB 电源	50 元/14 元(50 只)
土星组装手柄	130 元/80 元(20 只)	GB 皮套	60 元/20 元(20 只)
土星 VCD 解码器	1580 元/1390 元(10 只)	公司地址:上海市北京西路 267 号(近黄河路)	
土星 VCD、照相 CD 两用解码器	1680 元/1480 元(10 只)	联系电话:021—63274584	联系人:鲁薇
土星记忆卡(SEGA 原装)	480 元/390 元(10 只)	批发专线:021—91878975	邮编 200003

天津君杰电玩世界

公开批发价·顾客定售价

金霸游戏机专卖店

经销世嘉、超任、磁碟机,各种次世代

游戏机及大量游戏软件

土星 CD:80 元—150 元,3DO CD:30 元—70 元

索尼 CD、SNK CD:180 元(金盘)、70 元(银盘)

推荐世嘉可录卡、无复录次数限制,终身保用。

微利邮购服务部

二手代卖、交换、邮购业务

超任一级磁盘 4 元(含游戏)一张、十张起寄

光盘邮费 10 元 1 张 (3 张以上 30 元)、磁盘 0. 5 元/张。

《超任目录册》10 元 1 份,其它目录及价目表 5 元/份。

外地玩友注意:来信请附写好地址的回邮信封、邮票。邮局汇款请在附言栏写清所需的商品及数量。

地址:天津市南开区三马路十六号(天津商场南 50 米)

联系人:胡汝杰　　**邮编:**300100

电话:022—7487804　　**传呼:**2311188—1955

电玩之友游戏机专营店

电玩之友是玩友的朋友,为了感谢各位玩友的厚爱,本店将继续为各位新老朋友继续提供以下产品。

主机:土星、索尼、3DO、机皇等光碟游戏机

超任(美、日版)、世嘉Ⅰ、Ⅱ型卡带游戏机

博士 6、博士 7 磁碟机、GB、GG 手掌游戏机

配件:各种主机周边设备、有电源手掣、光电枪、飞行手掣方向盘、万用手掣、解码器(VCD)记忆卡、S 端子线、GG 天线等。

软件:土星、索尼、3DO、机皇游戏光碟。

世嘉游戏卡、GB、GG 游戏卡。

另外我店二部还将为您提供各种名牌电脑学习机,有中山小霸王、北京裕兴、天津小教授、各种学习软件,同时继续开展代卖转让二手货业务,欢迎来人来函联系。

地址:沈阳市大东区东顺城街十七号(小商品大世界北楼)东北家用电器市场一楼 1411、1425 厅

邮政编码:110011

联系人:闫明振　**电话:**024—6801475

祝龙　电话:024—8907339

游戏制作入门(三)

——动画基础

LV.=3
HP=30
MP=30

文/魔法师

Hi,各位玩友,大家好!

这回的目的是——咳咳,喝口茶——是动画。

电子游戏之所以让人感兴趣,动画是一个重要的因素。哦,不要把GAME里的动画误解为只是GAME中的片头片尾和叙事的过场画面。在GAME中动画无所不在。

电影,卡通与GAME的动画在原理上实际是相同的,都是连续播放有一些差别的画面,使人产生视觉的错觉,感觉画面上的物体在动。动画动画,就是有变动的画面嘛!通俗通俗,真是通俗的解释,哈哈哈哈哈(某编:魔法师的狂笑,真不知笑什么)。

动画中的帧数(一秒内播放的张数)与流畅度,真实度成正比。ANIMATION,一般一秒播放24张画面就可达到很好的效果。日本的部分ANIMATION实际上只是一秒8幅,经过一些处理也可以达到不错的效果。而GAME中的动画,不是依靠时间来播放的,而且不同游戏的动画细致程度也不同,没有一个标准。目前最强的就是SEGA的VR2,竟然能达到一秒60幅,OH,MY GOD!可想其动画之流畅真实。

ANIMATION与GAME动画的不同有几处:首先,ANIMATION的动画是按时间顺序播放的,而GAME的是依靠键控有选择的播放,比如《街霸》里KEN,输入下,右下,右,拳打出升龙拳!而下,左下,左,腿使出龙卷旋风腿。第二,ANIMATION 一般都是全屏动画,GAME里经常是局部的动画(前景动画,人物,车辆及自然景等)覆盖在背景上。NO.3, ANIMATION几乎不受分辨率的限制。本人为某电视节目制作ANIMATION时,所用的分辨率是800×600。而GAME里的前景动画的大小一般在100×100之内,最明显的就是《DRAGON QUEST》类RPG中的角色们,20×20的动画,可真够呛(小得几乎看不出作得是什么)。

讲了这么一大堆,下面聊聊如何去制作GAME里的简单前景动画。

软件工具自然是ANIMATOR!能即时的表现出动画效果使ANIMATOR在制作GAME图象上优于其他图形软件(ANIMATOR本来就是动画软件嘛)。如何用?自己去书店买本操作手册。其实,自己窝家里琢磨一天也就差不多了解了。

入手时,简单一些的(2,3帧的动作)。比如PACMAN张嘴——啊啊。注意!一般用的的大小是20×20,如果用60×60的PACMAN,同样时间内播放只用3帧会显得极其不流畅,跳跃感太强。尺寸越大,运动时间越长,图象动作的分帧就应越细。

是不是PACMAN太简单了?嘿嘿,来个NORMAL的一某某怪兽。一蹦一蹦的,RPG中很常见的角色。作复杂一点的,一定要有画草图,当然心里有也一样。这点很重要,可是俺(怎么又用了这人称代词!)用血泪(某编:泪可能有,血嘛……)和金钱(=时间)换来的。而且,颜色的层进一定要有续!要不在动画的时候,角色的身上就会象碎玻璃一样闪来闪去。还有……我还是留一手,学学猫……(某编:实际上魔法师已经无MP了,嘿嘿,打肿脸充肥肥!)



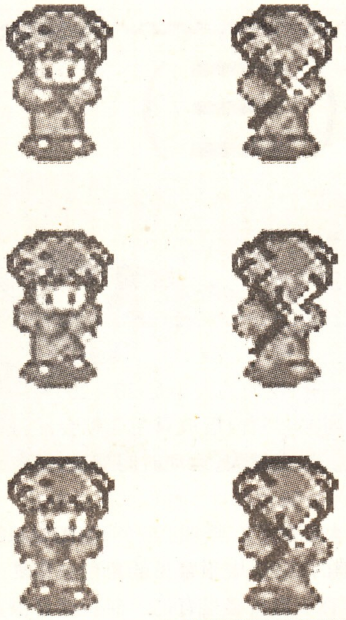
▲PACMAN,就是吃豆,多令人怀念的游戏

一般的状态是站立,行走和跑动。每个状态都有前后左右四个视角。在行走和跑动中又要分左右。算一算,一个人物起码要有10幅。早期的RPG中人物的行走是一格一格的,不移动的人便原地踏步,很Q,《DRAGON QUEST》(FC)和《侠客英雄传》(PC)上的人物们就是如此。制作此类行走动作时只要作出手脚有伸有缩即可。其实,如果人物左右对称,镜象一下就OK了!现在新型RPG是非常强调细节动作的,一抬首一投足都十分精细。行走和跑动也不再是一格一格的,而是非常连续的,十分接近ANIMATION,只不过尺寸小一些,分辨率低一些罢了。比如史克



▲怪兽:

1.平常站立的姿势　2.曲身,蓄力,准备起跳
3.大力的起跳!　4.动动尾巴
5.安全落地

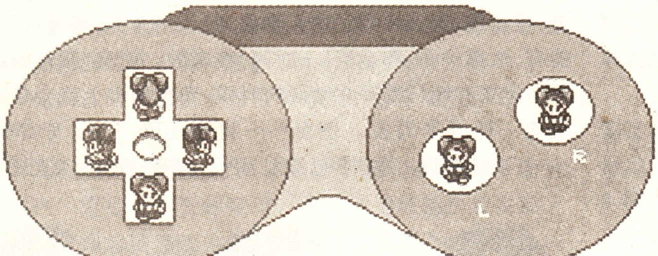


▲(人物)正面和背面，平常站立的姿势和行走的动作

威尔的《CHRONO TRIGGER》，精彩！制作此类行走动作，可就不容易了，要有一定的动画基本功，比如如何分帧啦，控制连续性啦……不太会画的玩友们可不要灰心，谁生下来就会画画，拿出你的 POWER 来！

我讲的只是基础的基础，如果想成为一流的 GAME 画者，不光要不断练习，还要多玩 GAME。可不光是“傻”玩，要领悟精品 GAME 动画的精髓！(某编：跟真的似的，其实他也没领悟。)

好好练功，再见！GAMERS！



▲哈哈，成手柄了！



▲早期 RPG 人物就是 Q，其特点是可爱的大头！

峰荣 GAME 游戏专营店

与您提供上佳娱乐服务新天地

本店自广告出后，每天都收到大量来自全国各地的函、电，引起电玩友的极大兴趣。为感谢广大电玩迷和经销商的厚爱，决定优惠经销：

★各种次世代主机及对应的周边设备和 CD 光盘节目。

★超任系列主机、磁碟机及全部超任游戏光盘节目。

★世嘉游戏机(原装、组装，及各种游戏卡。)

★小教授、小霸王中英文电脑学习机及各种对应的学习软件游戏卡。

★GG、GB 手掌机及各种专用卡带和周边设备。

★继续承接高档游戏机免费改装街机业务，并与街机房老板全新推出“超级投币计时器”。其难度、投币计次/计时营业方式全由街机老板预先设置。

本店商品价格随市场行情变动，欲购时请事先来电或来函垂询或索取免费为您提供的价目表（超任光盘节目单除外，每份 10 元）本店恪守信誉，服务周到，外地邮购、发货快捷。峰荣让您买得放心，玩得开心。

地址：长沙市韶山路 41 号 邮编 410011

联系人：禹翔　电话：(0731)——2221823

换卡专线

0412－6641210

空 前 换 法　　欢 迎 咨 询

50 元会费换卡一年，二手货收购、代卖(详细方法、价格表 5 元)

第二期以前所有广告全部作废

3DO 换盘，目录 5 元，SFC 博士磁碟，目录 10 元。

最新开办：花百元钱；玩千盘卡，MD 卡目录 5 元

凡在我部购 100 元卡一盘，在一年内可无限次换卡能玩遍 100 元以下所有卡。

自带卡：市场零售价 80 元以下的卡含老卡，每盘按 30 元计算、二盘 50 元、三盘 70 元、四盘 100 元、80—120 元卡按 50 元计算、二盘 80 元、三盘 100 元、120 元—160 元卡每盘 80 元。160 元以上每盘按 100 元计算，例如用战斧顶 30 元加 70 元现金，换魂斗罗，以后凭换卡证用魂斗罗换所有卡都不用找差价，每盘每次只需试卡手续费 3 元(次数不限)邮费另计。

此项活动，无需交会费填申请表，直接汇款邮卡即可

现金须邮局汇款；全部资料快件回邮。

地址：辽宁省鞍山市立山区太平 158 栋 9 号(二楼)道南市场正门东 30 米

联系人：王恩超　　　邮编：114033



一起在广茂的非洲大陆进行前所未有的冒险吧!

非洲探险

机种 A'CAN 厂商熊猫 类型 TAB 容量 8M

文/索冰

A' CAN 做为纯粹的本土化主机，实现了家用机全中文游戏的理想，在个人电脑上走红的中文游戏自然不会被落下，本期要介绍的，便是这样一部出生在电脑现已转生于 A' CAN 上的桌棋类名作——非洲探险

ABOUT THIS GAME

如果概括地说，“非洲探险”是一个典型的“大富翁”型桌棋节目，这样听起来似乎并没有多少新意，但实际上它是有着很多特点的。

首先，本节目是可以多人同时进行的，若在主机上配置多人分插，最多可以达 6P 参加 GAME，那真是热闹精彩的游戏场面。

其次，“非洲探险”较之普通 TAB 类节目的明显区别是游戏中设计了大量神奇巫术，按作用可分为特殊系(投机巫术，为自己在游戏中的各种行动提供便利)、攻击系(损人利己或只损人不利己)及防御系(对抗攻击系，保护自己的正当利益及行动自由)。这些巫术是可以在巫师的商店购买的，虽说创意并不算新鲜，只是同类节目中卡片的翻版，但其种类之多，作用之奇，的确可称得上节目的一大特色。

一个游戏的寿命，与它的类型有着很大的关系，如卷轴型的 ACT、STG，即使制作得再好，对于玩家，游戏时有一点感触是无法避免的，这就是固定程序的单调。再精彩，再优秀的画面及音乐也无法弥补这一缺陷，只要玩家稍微记熟一些程序，很快就会觉得该节目失去了挑战及新鲜感，说白点就是“玩厌了”。

那么，什么样的节目才经得起时间的考验呢？这就是不会走入模式化的游戏，基本上可以分为两类：一类是电脑随机给出程序和难题，每次玩均不相同，均能带来新挑战。代表作品自然是方块类节目，不过在其它作品中也偶能看到这种创意，比如 SFC 的“不思议之迷宫”1 代和 2 代中，每次游戏，从相同入口进去，迷宫却都不同。

另一类则是可以两人或多人同时参加，互相进行对抗的节目，代表性的自然就是“街霸”、“饿狼”等对战游戏，以及多人的桌棋型节目如“超级人生游戏”、“大富翁”及本款“非洲探险”。

当然，一个成功又禁玩的作品不光要创意一流，其制作的完整性与游戏的规模才是决定其寿命的主要因素。体现在本作中是哪些方面呢？自然地图的大小，情节及道具的丰富与否是关键，“非洲探险”在此几方面无疑均是成功的。

都有什么样的角色呢?

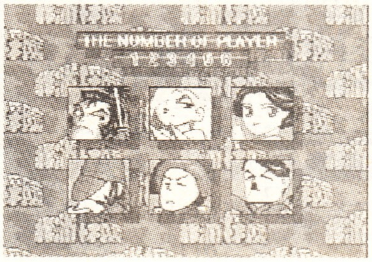
参加壮大非洲探险的英雄共有六位，都是妇孺皆知的著名(?)历史人物!

■ 宫本武藏

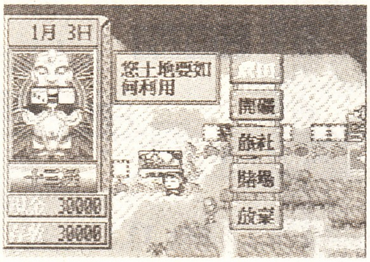
在严流岛击败小次郎后，武藏颇有所向无敌的失落感，大批不知高低的家伙整天追着要与他比武弄得他十分烦燥，而这时日本天皇所发下“向非洲进军”的手谕传到了武藏手中。为了大和民族的荣誉和自身的理想，武藏毅然前往非洲。

■ 买单娜

做为世界级的超级大明星，虽已取得了足够傲视全球艺人的成就，但她对这种日复一日的模式化生活已感到厌倦，她的目光转向广阔的非洲，她的目标并不只是那里传说中的宝藏，同时也为世人显示她的实力，证明她不是简单的花瓶偶像。



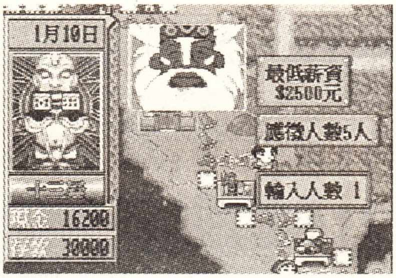
▲选择富有个性的人物!



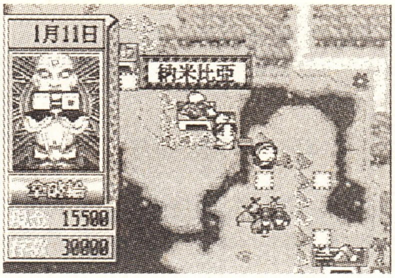
▲在陌生的土地上，投资要谨慎!



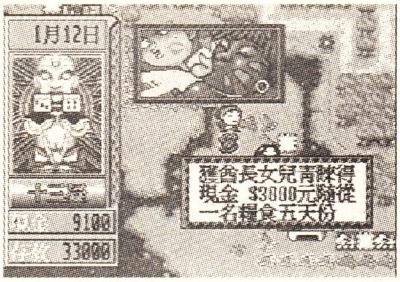
▲粮食、子弹、药品……都是必不可少的



▲首次面临跟班雇佣的选择



▲刚开始时大家状况都一样



▲该说是意外之喜吗?

■ **十三姨**

在中国乃至全世界都堪称女性楷模的十三姨，向来以民族兴亡为己任，因见到国库亏空，慈禧太后又大量挪动军费去挥霍，没钱增强国防。于是在黄飞鸿大哥的鼓励下勇敢地前往非洲，希望能以此唤醒国人，发愤图强，振兴中华。

■ **福尔摩斯**

“自从打败了莫里亚迪教授，伦敦变成了一座乏味的城市”多年来，伦敦风平浪静，可烦透了福尔摩斯，首先，没有新奇的挑战，无法施展才能，并且他的存款也到了紧要关头，这时在邮报上看到了非洲宝藏的消息，当下便决心向非洲宝藏挑战。

■ **拿破轮**

自军中退伍后(?)拿破轮当了车行的杂工，每天做的都是修补轮胎之类的脏活。因此他太太约瑟芬很不满意，整天对他抱怨，甚至开始挑剔他的身高…在这种处境下的男人当然是很不好受的，为挽回面子，他重新披上战袍向非洲进攻了。

■ **吸特乐**

在德国宣传自己“统一世界”的理想，但长期不被世人所认同，处处遭到冷遇。不过他凭着自己独有的执着是不会放弃任何机会的，如今，他正决心到非洲去传播自己的理想，当然，寻宝的目的也在其中。

地图与基本指令

“非洲探险”顾名思义，是以非洲为场地展开的游戏。而本节目不同于一般 TAB 的地方是，虽只有一块版面，却分为里圈和外圈两层，只有在外圈积蓄了足够的装备和金钱，即子弹三十五箱、药品二十盒、粮食二十天份及跟班的土著五名，才可以进入内圈的丛林寻宝，而在丛林中这些装备会逐渐消耗掉，若有一项为零时就必须退回外圈重新作准备。

基本菜单，最上方是日期显示，向下看有一个土著供奉的神祇，再下去是玩者所选角色的姓名，最下面是现在持有的金钱及拥有多少存款的显示。

神像其实就是指令菜单，用方向键上下来选择指令项目。

头饰:存、取进度及速度设定

嘴巴:可调查自己及他人的装备

龟壳：手中捧的龟壳就是用来摇点的签筒。

魔珠:可以存储所得到的法术，最多十项。

附录:法术全表

投机的巫术

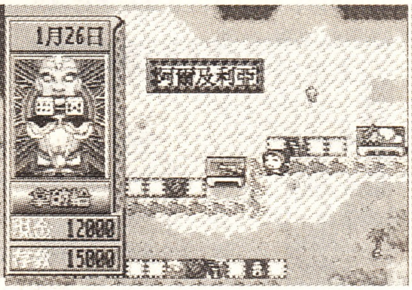
名称	说明	抵制术
飞天术	须缴过桥费或被困沼泽时	——
隐身术	须缴休息费时	——
市价操控术	在交易所中操控市价	——
义收术	可使土地当前产量提升三十倍	——
点金术	被施法的矿区会成为金矿	——
分身术	可避牢狱之灾	——
梦想成真术	空地转眼成饭店	——
透视术	在赌场中，可窥知即将发出的牌	——

保命的巫术

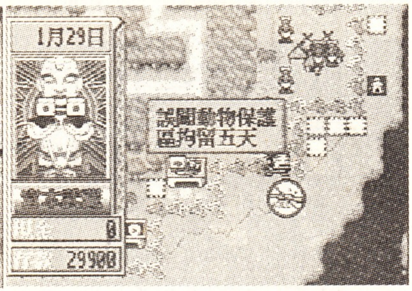
名称	说明	抵制术
绿油精	被施催眠术时	——
定心术	被施失魂术时	——
强身术	被施降头术时	——
驱毒术	被施虫毒术时	——
转移术	可将加于己身的巫术转给别人	转移术
无敌术	百术不侵	——



▲若资金充足，不妨多买一些法术



▲进入阿尔及利亚境内



▲意外的失误，真是窝火

GAME大本营 1 岁啦！

周年庆 5月8日—5月15日 大惊喜

以低价供应所有商品！！！

扩 大 招 募

土星兵士　　索尼兵士

1. 已拥有土星(或索尼)之玩友，提供2张本营认可的原版片，免费玩遍所有土星(或索尼)节目。随时换片，终生享受。
2. 欲购土星(或索尼)之玩友，在本营购机享受特优价，另购2张原版片，即刻成为大本营兵士。
3. 土星(或索尼)兵士，享受所有周边产品批发价。
4. 土星(或索尼)兵士，购片享受90折优惠，订片享受88折优惠。
5. 索尼兵士享受以旧贴新特惠服务。

正式启动

二手货市场

正式启动

世嘉16位机、卡、超任、
碟机、次世代32位机，片

更新换代好去处！

咨询专线：(021)64691808×117

静安专营店：上海市镇宁路452号
咨询电话：(021)62519143、62519144
传真电话：(021)62136245
邮政编码：200040
交通：20路、45路、94路

徐汇专营店：上海市天钥桥路110号2层
徐家汇维修中心内
咨询电话：(021)64691808×117
邮政编码：200030
交通：地铁、15路、56路

还是觉得它挺好

任天堂文字卡老家:

中文·吞食天地Ⅱ 240 元·封神榜 190 元
·荆轲新传 130 元·圣火列传 120 元·赌神 120 元
日文·勇者斗恶龙Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ 150 元,170 元,230 元
·半熟英雄 150 元·圣火徽章 150 元
·太空战士(Ⅰ+Ⅱ)230 元·魔神英雄传 150 元
·成吉思汗 170 元·吞食天地Ⅰ 170 元
·大战略 130 元·中原之霸者 150 元·水浒传 200 元
·英雄战记 230 元·冒险之书 230 元
·铁拳对钢拳 280 元·超魔兽大战 280 元
·七龙珠四合一 198 元
(注:以上所有文字卡,均附精美彩印中文说明书、电池、七龙珠除外)

独家推荐:狮子王 140 元 阿拉丁 90 元
(均为新移植动作游戏,画面精美,不逊世嘉)

邮购地址:北京市石景山区模式口北里 10 栋 1 门 302
高晓星 收
邮编:100041(无论多少每批加快件费 10 元)
电话:(010)8867847
乘车路线:地铁古城路下车,星座商厦西侧日月商城游戏部

提供换卡、代卖、收卡服务

以玩会友 万嘉 至真至诚

万 嘉 游 戏 乐 园

向 新 老 会 员 问 好!

万嘉快讯

1、特价提供 MD 卡带,3DO 软件 60 元/片,PS 游戏软件 80 元/片,正版 PC 光盘。
2、大量回收 MD 卡带,30 元—???元。
3、MD 卡带、3DO、PS 光盘以旧换新。
4、超任游戏磁盘 5 元/片(特级盘,含游戏,终生保换)。
5、万嘉会员名册 4 元/本(二千余名会员,可自由交流)。
6、《万嘉游戏乐园》会刊一、二期还有少量剩余,非会员可来函索取,每本另附 5 元印刷费及邮寄费。
7、暑期会员大抽奖,详见会刊。

敬请注意

1、万嘉游戏乐园目前在国内尚无任何分会或连锁组织,本会出售的所有商品均贴有"万嘉"独有标志。请会员注意识别。
2、凡来信来款未收到商品的会员,请速来信或来电话查询。
3、会员来信必须同时注明会员编号,来款不要在信内夹寄。

继续招收 96 新会员
入会简章及入会申请表来函免费索取

地址:长春市宽城区凯旋路 25 号 103 室、105 室
联系人:彭宏伟 邮政编码:130052
热线电话:0431-2934989 传呼:126-5875466

湖南友联游戏中心

以真诚换信誉

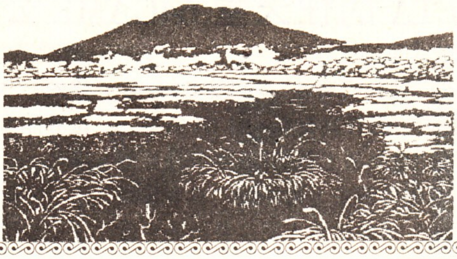
A:土星 2900 元 送 VR 战士 2+VR 战警
(送 10 片碟)3700 元(送 20 片碟)4400 元
土星原装手柄 200 元 组装手柄 150 元
土星方向盘 600 元 土星 VCD 卡 1550 元
土星光枪 300 元 土星软件一律 88 元
B:索尼蓝盒新版 3000 元黑盒老版 2900 元
(送 10 片碟)3350 元(送 20 片碟)3750 元
索尼原装手柄 280 元 组装手柄 160 元
索尼原装记忆卡 200 元 光枪 600 元
索尼软件一律 45 元
C:松下 3DOFZ—10 2200 元 送二 CD 节目可选
(送 10 片碟)2450 元 (送 20 片碟)2750 元
松下原装手柄 280 元 组装手柄 130 元
松下 VCD 卡 1650 元 3DO 软件一律 30 元—45 元
D:机皇 2800 元 送侍魂 3+天外魔境真传
E:任天堂 VB 机 1300 元 送原装卡一盒
F:万能制式转换器(NTSC—PAL)220 元
以上机种均随机送一个手柄(SNK 双手柄)
AV 线、电源线、110 电源(EMS 邮费 80 元)

以信誉保质量

A:隆重推出:龙Ⅲ(超任+世嘉双用碟机)1650 元
龙Ⅲ+超任日版 2600 元 +超任美版 2500 元
龙Ⅲ+世嘉Ⅱ型 2300 元(所有套机邮费 80 元)
博士 7 代+超任日版 2550 元+超任美版 2450 元
以上套机均送两上手柄、又火牛、磁碟 10 片
博士通用光碟机+4CD1880 元(SFC、MD 录碟 4 元/片)
B:世嘉Ⅰ型(台产)490 元 Ⅱ型(台产)570 元
世嘉Ⅱ型(原装)780 元 (EMS 邮费 50 元)
C:GB 机(原装)400 元 GB 皮套 30 元
GB 电源 20 元 GB 扩音器 50 元 GB 皮套 30 元
GB 手柄 20 元 GB 镜面 30 元 GB 对打线 30 元
D:世嘉 GG 机 960 元送卡(GB、GG 邮费 30 元)
1:大量批发索尼、3DO、土星、SNK 光碟
价格特低,欢迎各地经销商来电询问。
2:以上机种现贷供应,款到三日内发贷。
异地批发可办理银行结算,并提供改街机资料。
如质量问题凭票一月内包换,保修一年。购买世嘉、GB 卡带和次世代光碟的朋友,可来信索目。

联系地址:湖南省长沙市蔡锷北路 113 号(乘 2 路车教育街口下)
热线电话:0731-4427424 传真:0731-4416745 联系人:徐凛 邮编:410005
批发洽谈:01397310081(移动电话)

海外采风



新消息　快节奏　短文字

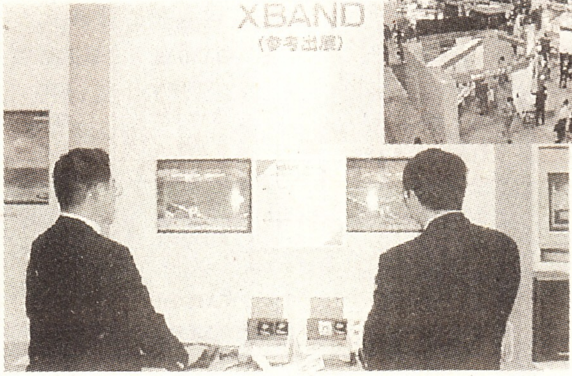
欲知 GAME 天一事

请看——

NET WORK EXPO'96 开幕



▲人头涌动的展示会，辉煌的成就一现眼前！



◀X－BAND 是最受关注的产品

2月14日～16日，于日本幕张 MASS 召开了名为 NET WORK EXPO'96 展示会。该展会是以"宣传多媒体时代的企业情报系统"为主题，由日经 BP 社主办的。会上展出了与 NET WORK 有关的各种电脑产品、软件及硬件，并设有实际体验的展台。展示中受到瞩目的是 NTT 推出的超任用通信 MODEM——X BAND，在现场设有供玩者体验的展台，观众可实际体验用 X——BAND 进行"街霸"等节目的通信对战。

"PIPPIN"新闻发布会

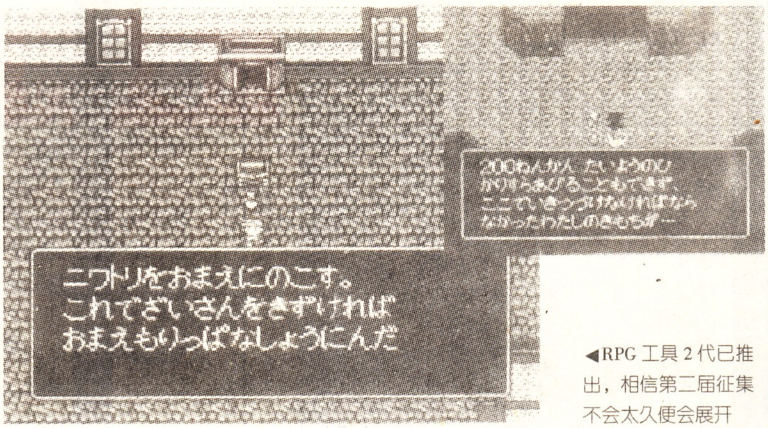
2月中旬，BANDAI 召开了"PIPPIN ART MARK"新闻发布会。主要内容是在 PIPPIN 发卖前夕进行主机性能的详细解说及公布其独特的贩卖方法。

PIPPIN 将通过与 BANDAI 签有加盟店契约的店铺让消费者进行直接体验，用试玩及观看 DEMO 等方式了解主机各软件，然后决定是否购买。加盟店包括游戏专卖店、书店，及唱片店，而定价（含 ART MARK 主机及通信 MODEM 和 4 款软件）共 64800 日元，以主机而言似乎偏高，其销路有待时间证明。究竟能否在群雄角逐中脱颖而出呢？

1000 万日元赏金?!"RPG 工具"征集揭晓

国内的玩友们因文化差异及语言障碍，很少有人下功夫琢磨过一个 GAME，它是由 ASCII 推出的一款可以自己设计地图、角色、情节的创新作品"RPG 工具"。而在日本则不同，ASCII 甚至举办了奖金总合为 1000 万日元的游戏征集。

现在，这一活动已经有了结果，共收到多达 3477 部作品，大奖由一名 17 岁的兵库县高校生获得，他的作品中从角色设定到对白均是具有专业水平的感觉，受到了业界许多前辈的好评。

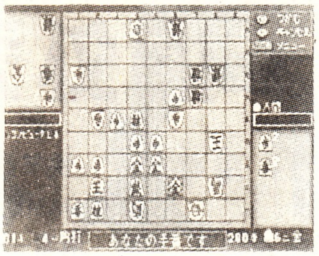


◀RPG 工具 2 代已推出，相信第二届征集不会太久便会展开

SETA 的任天堂 64GAME 公开

以“超真实麻雀”系列著名的 SETA 公司，近日宣布参入任 64 的第一部作品“最强羽生将棋”。本节目是由日前刚刚得到史上第一个“日本将棋七冠王”荣誉的名人羽生善治先生监修的，本节目有望借助任 64 的处理，运算能力，达到一个新的将棋节目水准。

责任编辑:KING



▲AI 会做到什么程度呢?

4 月份新作发售表

（注:★为推荐作品,▲为发售日可能变更）

SFC

游戏	厂商	类型
★鲁多拉之秘宝	SQUARE	RPG
音乐工具	ASCII	SLG
实战柏青哥·山佐传说	SAMMY	ETC
SUPER PANG DX	YUTAKA	PUZ
★魔法阵古鲁古鲁 2	ENIX	RPG
★J 联盟足球'96	EPOCH	SPG
一发逆转竞轮竞艇	BUP	SPG
HEIWA 柏青哥	JOYIN SYSTEM	ETC
蓬莱学园之冒险	J·WING	RPG
SPREGUN POWE	NAXAT	ACT
冠军赛马Ⅲ R	HEKUTO	SLG
★超级炸弹人 4	HUDSON	ACT
▲树之传说	文明脑	RPG
▲DARK HALF	ENIX	RPG
自制音乐小说	ASCII	ETC
邻居冒险队	PIONEER	AVG

SS

游戏	厂商	类型
铁球弹珠台	G.C	ETC
泰坦战争	BMG	STG
3X3EYES	日本 CREAT	RPG
★七秘馆	光荣	AVG
★三国志英杰传	光荣	SLG
★信长野望 RETURNS	光荣	SLG
★小叮当野比与复活之星	EPOCH	AVG
IREM 怀旧合辑	I'MAX	ETC
庆应游击队活剧编	VICTOR	ETC
★洛克人 X3	CAPCOM	ACT
★首脑蜂	ATLUS	STG
★音速战机 SPECICL	MEDIA QUEST	STG
麻雀上手	CAPCOM	TAB
精灵王纪传	SEGA	RPG
▲剑与魔杖	MACRO CAVIN	RPG
▲柯普拉	TAKARA	ACT
爆烈猎人	I'MAX	ETC

PS

游戏	厂商	类型
俄罗斯方块 X	BPS	PUZ
双截龙	ABRAN BRAND	ACT
3D 小旅鼠	SCE	ETC
★大盗伍佑卫门	KONAMI	ACT
★名车大赛 DX	E·A	RAC
小蜜蜂 3	NAMCO	STG
★洛克人 X3	CAPCOM	ACT
★J 联盟'96	E·A	SPG
★信长疾风记	光荣	SLG
POTESTAS	NEXES	ETC
★VR 飞龙之拳	文明脑	ACT
天使之翼 J	BANDAI	SPG
心理游戏	VISIT	ETC
ASA 高尔夫	NAXAT	SPG
THEHIVE WARS	KSS	SLG
空牙 2001	E·X·T	STG
国际象棋王	ALTON	TAB
▲恶魔城 X	KONAMI	ACT
▲斩红郎无双剑	SNK	FIG
▲X－MEN	CAPCOM	FIG
▲NBA LIVE96	ACCLAIM	SPG

3DO

游戏	厂商	类型
★洛克人 X3	CAPCOM	ACT
★BFS 风之封印	LIGHT STAFF	RPG
麻雀上手	CAPCOM	TAB
★诞生	SHAR ROCK	SLG
▲鬼马小精灵	INTER PLAY	AVG
★D 之食卓 2	WARP	AVG
▲回归魔域	BANDAI	STG

NGO

游戏	厂商	类型
★神凰拳	SARUAS	ACT
★超铁龙神	SARUAS	STG
大决战高尔夫	NASKA	SPG
▲真说侍魂武士道烈传	SNK	RPG
▲NINJA MASTER'S－霸王忍法帐	SNK	ACT
龙虎之拳外传	SNK	ACT
▲格斗排球	VIDEO SYSTEM	SPT

GB

游戏	厂商	类型
垂约达人手帐	STAR	SPG
▲热斗 95 格斗之王	TAKARA	ACT
▲风来之西林 GB	CHUN	RPG

VB

游戏	厂商	类型
★VR 炸弹人	HUDSON	AST
新日本摔角	TOMY	ACT
湾岸战线 RED CITY	ASMIK	SLG

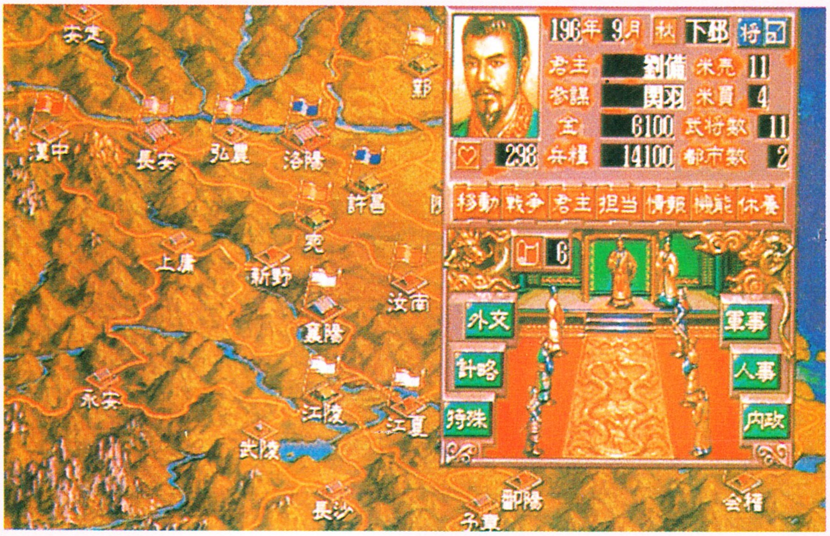
GG

游戏	厂商	类型
怪盗林迪尔	SEGA	ACT

责编:KING

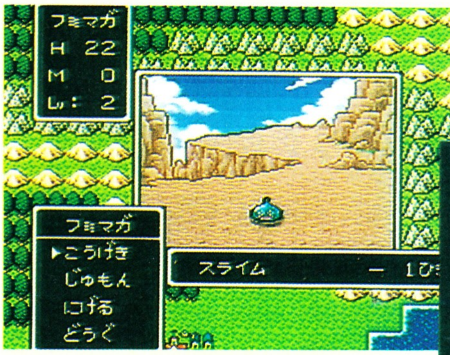
光荣公司的 SLG 巨作《三国志Ⅴ》已经登场！

受到众多玩友期待的光荣版《三国志》的第五作已于去年 12 月在 PC98 登场，其他机种何时会有移植目前还未得到消息。游戏的基本系统继承了 4 代的风格；扩大了内政担当官系统及军事、外交的指令；战场上可使用的特殊技能由 24 种增加到 32 种，包括“奋迅”、“乱射”及“幻术”等；另外，“阵型”、“名声”等新系统及许多的改良都是三国迷翘首以待的。游戏共有 7 个剧情，从“黄巾之乱”开始，其中还加入张角、何进、丁原等新武将。



◀从画面上看虽与前几作区别不大，但实际内容可几乎是全新的哟！

ENIX 决定将《DQ Ⅲ》移植到 SFC 主机上！



▲这是 SFC 版《DQ Ⅰ・Ⅱ》的画面，《DQ Ⅲ》SFC 版的容量目前未定，但可以肯定比这幅画要漂亮。



▼这是 FC 版《勇者斗恶龙Ⅲ》的画面，当初虽只有 2Mb 的容量，但是仍然非常受欢迎。

不久前，ENIX 发售了大人气 RPG 作品《勇者斗恶龙Ⅵ》，并获得成功。在这之后不久的 96 年 1 月 9 日，ENIX 的社长福嶋康博发布了关于要将《DQ Ⅲ》移植到 SFC 主机上的计划。在此之前 ENIX 已成功地将《DQ Ⅰ・Ⅱ》移植到了 SFC 上，但除了画面和音效外并没有对游戏做出改进。这次移植《DQ Ⅲ》会作出剧情或系统上的改进吗？目前还不得而知。但操作性及储存方面一定会改进的。《DQ Ⅲ》于 88 年 2 月 10 日发售了 FC 版，其中第一次在 RPG 中加入了转职及昼夜变化的系统而大受欢迎，相信 ENIX 会令老《DQ》迷满意的吧！

SS 的红外遥控手柄登场！

世嘉公司于 3 月 28 日，正式推出了对应 SATURN 的无线遥控手柄，定价 4800 日元。

该手柄由手柄及发送端与连接主机的收信端组成。接收器如图所示，插在主机手柄接口上，发送器与手柄结合为一体，手柄尺寸与普通 SS 手柄大致相同，使用时不会有不适感。8 个按键均设有连射装置。

手柄使用时要装上两节 5 号电池，并且，可以同进充当电视遥控器，并且对应日本九家主要厂商的电视机使用。

▶使用时基本手感与普通 SS 手柄相同。



采用豪华的配音演员阵容！

MASIYA 召开《梦幻模拟战Ⅲ》制作发表会



▲SS 版的《梦幻模拟战Ⅲ》起用了大人气的配声演员阵容。相信这款软件会给游戏者带来大快感的。





▼制作者在大屏幕前进行游戏开发状况的讲解。我们何时才能看到呢？

1 月 18 日，MASIYA 公司在日本召开在 SS 主机上制作《梦幻模拟战Ⅲ》的制作发表会。其中角色设定的担当漆原智志、主要配音演员笠原弘子及其他演员全部到场。会上，MASIYA 的藤田社长发布了该游戏将于今年夏天发售的消息，并声称：这款游戏是MASIYA 所意欲引起轰动的野心之作，它会使游戏者获得很大的收获。该作品的前几作在我国玩友中声望很高，而这次的作品相信会获得同样的评价。

BANDAI 将以不到 4000 日元的价格发售 SFC 软件！

BANDAI 公司近日宣称，该公司将会在今年 6 月之后以不到通常价格的一半的低价，即不到 4000 日元（约合 400 元人民币）发售其制作的 SFC 软件。

为什么 BANDAI 能以这么低的价格发售软件呢？原因是它采用了新的软件开发系统。这个新系统是由本体卡和节目卡两部分组成的，本体卡将一般游戏软件中通用的程序存储起来，然后只要插上厂商不断推出的节目卡即可以进行游戏了。而节目卡中少了通用程序部分，所以减少了容量使成本下降，游戏者即可花很少的钱不断地玩到新游戏了。BANDAI 预定本体卡大约 5000 日元，节目卡不到 4000 元。

玩卡带主机的软件如果价位都这么低的话，可真是游戏者的幸事，不知 N64 将来会不会出现此类设备。



▲《ゲゲゲ之鬼太郎 复活！天魔大王》的低价格复刻版只卖 3980 日元。

《杀手学堂 2》的开发情报在 INTERNET 上公布！

英国的软件厂商 RARE 在成功制作并发行 ARC 及 SNES 版《杀手学堂》后，继续着手开发其续作。目前计划将 2 代首先在街机上制作推出，目前已经可以在 INTERNET 的 NINTENDO HOMEPAGE 上看到其开发的画面。会不会移植到 N64 上目前还没有确切消息。



▲RARE 公司利用高技术制作了包括《超级大金刚 1，2》在内的数款优秀作品。这就是《杀手学堂 2》的开发画面。

这么方便的设备，还愁玩不到游戏吗？





▲▶画面上是 SUNSOFT 很早在 FC 上推出的一款棒球游戏，这次利用这套新系统移植到了 SFC 上，形状很象一种古老的音乐磁带。

超级任天堂软件全面降价！



▲象《马里奥 RPG》、《明星棒球》、《高达 W》、《火炎之纹章》等大作，竟然以 7500 日元的价格上市，这是今后软件价格战激化的预兆吗？

从去年底开始，任天堂宣布了从 96 年 2 月 1 日开始的任天堂软件一律降阶至 7500 日元以下的决定。与此同时，与任天堂签约的厂家所推出的节目也将做不同幅度的降价。(具体内容见表)

任天堂广告部公布，对产品的降价主要参考任天堂内“SUPER MARIO CLUB”的评定而实施，该 CLUB 是任天堂软件评定的专门机构。

在激烈的竞争中，任天堂决定对 SFC 软件全面削价，不啻是一种有效的竞争策略，而世嘉及索尼分别对 SS 和 PS 的软件有没有降价计划呢？两公司均说：“No！”

节目及厂商	旧价格	新价格
超级明星棒球 5(NAMCO)	7980 日元	6980 日元
实况棒球 3(KONAMI)	9980 日元	7500 日元
ゲゲゲ之鬼太郎 复活！天魔大王(BANDAI)	4800 日元	3980 日元
星之卡比(任天堂)	未定	7500 日元
超级马里奥 RPG(任天堂)	9800 日元	7500 日元
忍者乱太郎 2(文明脑)	未定	7800 日元
’96 全国高校足球选手权(魔法)	9980 日元	7800 日元
美少女战士 SS(ANGEL)	10800 日元	7980 日元
火炎之纹章 2(任天堂)	未定	7500 日元
新机动战记高达 W(BANDAI)	9908 日元	7800 日元
蓬莱学园之冒险(J WING)	12800 日元	7980 日元

大出血！

▶SFC 以降低游戏软件价格来挑战次世代机的 CD 软件，结果是……？

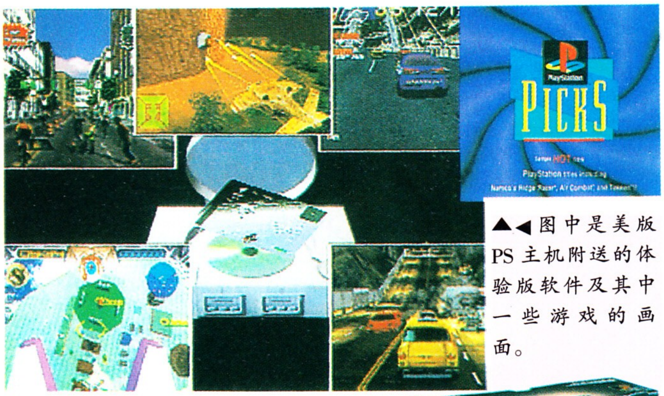


美国版 PS 打赢日本版 PS！？

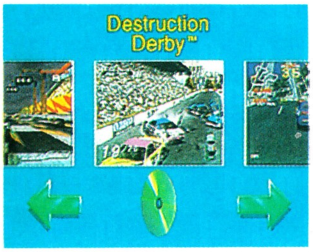
去年 9 月 9 日，美国亦开始发售 SONY 公司的 32 位主机 PLAYSTATION，而美版 PS 除了手柄比日版 PS 的稍大一些以外，外观与日版主机是完全一样的。其价格定为 299 美元，虽与日版价格差不多，但美版主机有日版主机中所欠缺的特别优惠呢！

这个优惠就是美版主机附送的 PS 用原创体验版软件。原创体验版中除了有《PICKS》之外，还有只供体验用的 PS 软件共十二款。这些游戏中，不但包括日本的大人气作品《铁拳》及《RIDGE RACER》，还收录了从未在日本发表的多个作品，而且不单能试玩其中的节目，还可以看到精美的示范画面。

另外，随美版主机附送的这些体验版游戏，只能用于美版 PS，日版的主机不能使用，所以从某种意义上来说，美版 PS 主机比日版的对消费者吸引力更大。今后的 PS 软件还会有这种差别吗？



▲◀图中是美版 PS 主机附送的体验版软件及其中一些游戏的画面。



◀体验版软件收录了十二款游戏，到底玩哪一个呢？真伤脑筋呀！



▼这个游戏在日本没发售。



▶这就是美版主机的包装盒，它比日版主机的单色包装盒漂亮很多吧！

跃入A'can电玩世界

全国各大城市
百货商场有售

北京服务维修中心
Tel:(010)6182191
上海服务维修中心
Tel:(021)64312267

轻松升级，

玩家不必重新购买或丢弃原始的主机
，就可以不费工夫地将A'can的功能

图型加速器特

1.图型处理功
· 背景层数共
· 放大、缩小、旋转与水
· 同一画面中
· 纹理描绘与

2.系统功能
· 高速DSP（数值运算器）
· 系统VRAM能力加

3.几何运算功
· 3D三角平面
· 最高演算性能225万顶点

4.音效及语音功
· 增加一组 2 Channel 的

COMBAT & FIGHTING



音速飞龙
设计：钜崴科技
类别：动作冒险

龙为了要报爷爷被人暗杀的一箭之仇，面对着邪恶势力踏上征战的旅程，游戏操作简单且容易上手，画面卷轴更是有如行云流水，加上地形错综复杂的各大舞台与令人心跳加速的限时挑战，构成此款功力非凡的大作。

鸟笼院
设计：敦煌科技（恒茂）　　类别：格斗动作



话说不远也不近的古代中国，某处聚集着一群身怀绝技的高人，为了彼此武功高低而引发一场可笑的战斗，游戏人物采用可爱圆胖的卡通造型，背景的布置与画工更是搏君一笑，再加上各种夸张无比的必杀技招式，将会带给您完全不一样感受的格斗爆笑快感。



本土化・中文化



超级光明战史
设计：精讯资讯　　类别：战略角色扮演

在历经一场生死边缘的搏斗后，勇者用六颗神秘的宝珠将魔王封印起来，好景不长，一股可怕的邪恶势力，眼看着即将卷土重来……本游戏改进电脑版本的所有缺点，紧凑的剧情和耐玩度是玩家有目共睹的，千万不要轻易错过哟！

恐龙战记
设计：敦煌科技　　类别：战略模拟



古老神秘的东方原是人类与恐龙共存的和平世界，北方的恶神却施行暴政统治，使诃母大陆陷于一片阴影中……本游戏超现实主义和拟真的战场设定，所有的恐龙都可以自由地成长、进化与合体，是一款极为杰出的巨作。

☆☆☆
永不褪色
☆☆☆

机，只需添购这组终极震憾的界面
提升到与大型电玩媲美的程度。

特点说明：

能增强：
达10层
晶球的特效功能加倍
分辨率高达640
阴影绘制

增强：
高达28MHz(14Mps)
倍至256K Bytes

能增强：
面贴图器
（75万Polygon/区块）

能增强：
ADPCM 语音功能



SUPER A'can

生产厂商
中颖电子（上海）有限公司
电话：021-64086220
传真：021-64701369
地址：上海市田林路132号
邮编：200233

3D GRAPHIC

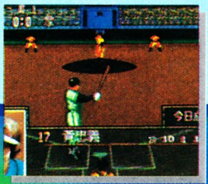


地心历险记
设计：台软科技
类别：立体迷宫角色扮演

未来的地球环境产生巨大变化，人类终于领悟与遭受到亲手种下的恶果，为了找寻最后生机，探险队伍深入神秘黑暗的地底当中，游戏采用拟真的3D立体显示画面，并且搭配毫无冷场的即时战斗与多线式剧情及结局，将会带给玩家无比的震憾与强烈的临场感。

中华职棒联盟1996年版
设计：全崴资讯　　类别：运动棒球

本款游戏提供三种完全不同的游戏模式，适时穿插生动活泼的语音，加入完全模拟职棒赛程与融入体力恢复的实际设定，使得游戏的魅力升到最高点，这是棒球迷们所热烈期待的游戏，让您深刻地体会到如临现场的热闹气氛。



本土化·中文化



叛星
设计：宏申科技　　类别：战略模拟

在遥远的太阳系中，一个叫达那的星球，正在发动对抗帝国的侵略行动，游戏剧情采用战略多线的方式，丰富的过场动画与图形视窗的操作界面选项，加上立体斜角六方格的地形移动和精心设计的机械人，使本款游戏趣味十足。

非洲探险
设计：熊猫软体　　类别：益智对战

十九世纪中叶掀起一股非洲探险热潮，慕名而来的六位名人谁才能成为最富有的人呢？改编自同名纸上游戏，您要运用策略不断地在内圈与外圈之间游走，一面累积资源一面打击对手,绝对是与好友同乐的最佳选择。



SOUL EDGE

魂之利刃


◀主人公——日本太刀御剑平四郎

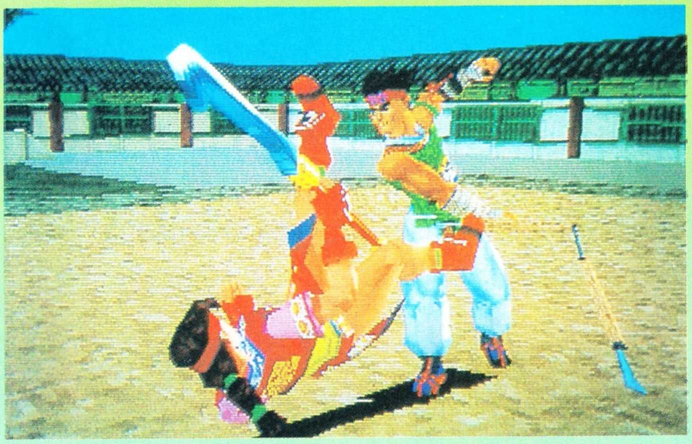

▶欧洲中世纪的女剑士——索菲塔亚·亚历山大

机种 ARC	厂商 NAMCO	类型 ACT

“NAMCO”成功推出《铁拳》系列之后，又以大手笔汹涌澎湃地发表了这款3D格斗热作！与《铁拳》不同的是选手们手中都增加了武器，并根据各人性格不同携带各种武器，分别设有横斩、纵斩及上、中、下三段攻击。八位来自四海的斗士为了争夺传说中的圣剑“魂之利刃”穿梭于现代与过去，展开殊死的决斗！FIGHT!!!


◀韩国斩马刀女斗士成美那


▶诡异的人形鬼籍战士——维尔多


▲中国李龙VS韩国成美那(象不象世嘉的街机新作《格斗之蛇》)。


◀使用日本名刀：裂鬼丸的女忍者(?)——塔奇


▶为报双亲被杀之仇挑战世界的欧陆骑士——西格·弗里特


▲虽然作为主人公，平四郎也难防西格的“舞天剑旗阵”。


◀来自中国的龙之贵公子——李龙


▶自幼成长于孤儿院的巨斧勇士——卢克·阿拉姆斯

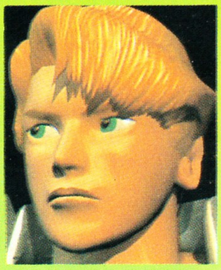
超越时空与世界，永远继承剑与魂的传说！

帅吧，一起去挑战极限吧！

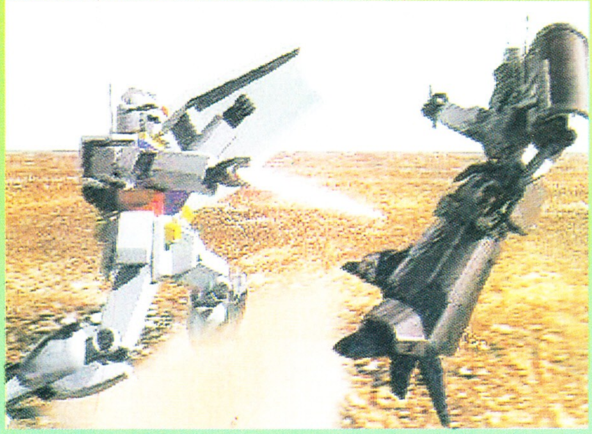




角色名称	流　派
平四郎(上三)	天赋古碎流
成美那(上二)	成家式大刀术
塔奇(上一)	梦想拨刀流
李龙(下五)	无双龙破
索菲塔亚(下三)	圣女神雅典娜、捷军神爱丽丝护卫流
维尔多(下四)	我流
西格(下二)	我流
卢克(下一)	我流





梦幻的战斗，正义的战士！

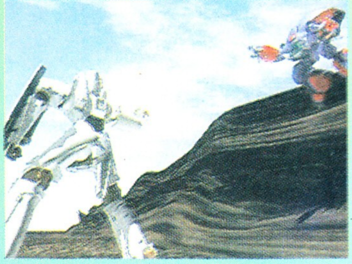
第 4 次超级机器人大战S

PS	厂商 BANPRESTO	类型 SLG
	媒体 CD－ROM	发售日 96 年 1 月

在超任上引起万千玩友疯狂的 SLG 大作——《第 4 次超级机器人大战》之"PS"移植版业已登场！还记得那些个性鲜明的角色和威武的战斗机器人吗？还记得那费了九牛二虎之力才能全部得到的机器人大图鉴吗？这款《第 4 次超级机器人大战 S》中除了继承超任的所有系统，还追加了许多新的机能：丰富的 CG 画面、气势磅礴的音效等等。总之，故事的完全版会让您感到前所未有的血脉沸腾！



▲看，我——大家熟悉的兜甲儿又登场了！


▲机器人的"发进"、"合体"等多种指令输入后均有 CG 画面 SHOW！



▶运用超任版的攻略据说还是有效的，唤醒记忆吧！

集结超级机器人军团，将帝国兵团一网打尽！

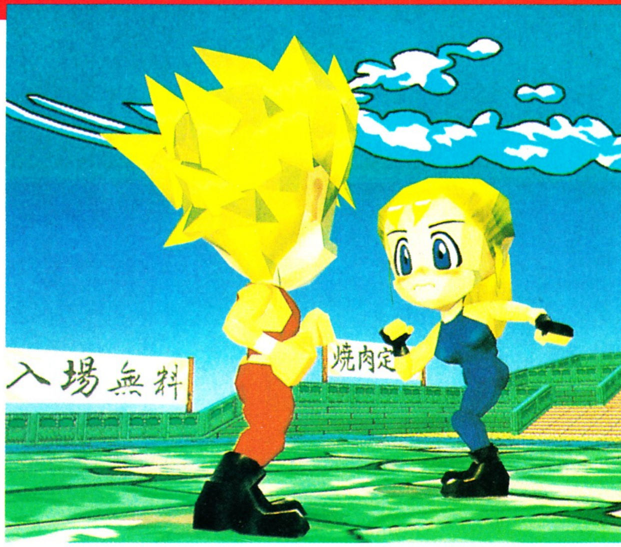

▲设定好主角的生日，提前修得"奇迹"等精神技。



▲击毁敌方后积累资金去强化自己的机器人吧。

V·R战士 Kids
(暂定名)

ARC	厂商 SEGA	类型 ACT
	发售日　预定 96 年春	



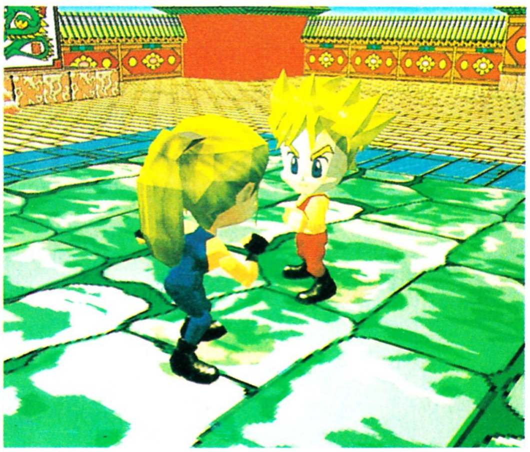
玩《V·R战士》对其中的金发男子 JACKY“中毒”的玩友（指非常着迷）多数是从2代中产生的。在街机版《V·R战士 2》推出一年多之后，人们正在期待其续作《V·R战士 3》的登场。然而以《V·R战士 2.1》(SS版的2代)改编的Q版对战游戏《Kids》却将于96年春天发售了。从游戏中滑稽可爱的三头身人物造形及有趣的背景、BGM、音效中可以看出和听出这是一部搞笑味道十足的游戏，厂商还宣称将2代中的人物格斗技继承下来并做出一定的调整，这款有趣的街机游戏何时才能移植到SS上呢？让我们再次期待，再次为之“中毒”吧！

可爱的3头身角色，《Kids》之假想CG一举大公开！

这是2代的画面

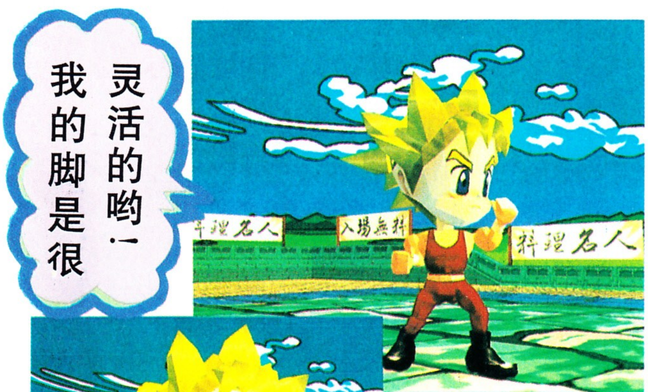


▲2代中的 SARAH VS JACKY 的画面到了“Kids”中会变成……



啊，真可爱呀！

◀哈——光看这个画面就想笑啊！





▲BGM与音效很有趣，再看看被景上的文字和JACKY的胜利姿势更感到滑稽。

◀金黄色的头发、剑眉倒竖，很酷吧！哪里能找到象我JACKY这样的帅哥呀！





▲2代在身材高挑的SARAH哪里去了？哈哈哈，只有我这天真无邪的可爱少女。

◀仍然有许多强力的屈体踢腿的技巧，但看画面不免觉得她受了什么委屈似的。

传闻：游戏界真相大公开

文/叶伟、特工黄、热斗



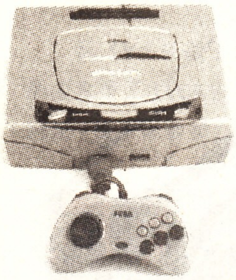
电玩界的春天与春天的流言

游戏界秘辛，首次披露



来自海外的传闻

传闻：为了提高光驱的读盘速度和游戏的质量，土星将推出卡带＋光碟的游戏。



“关于这一点，日本各游戏杂志上都做了报道。这套系统称为‘双倍提升卡带系统’，利用卡带增加内存的原理来减少CD的读取时间和次数，从而提高游戏的质量。”（消息灵通人士）

那么，该系统首先对应的游戏是...?

“应该就是SNK的《’95格斗之王》了。现在游戏的背景和动画都载在卡带之中。CD则负责人物的动作和音乐，看上去画面的质量明显高于原作，移植度相当高。而最为突出的一点是读盘速度加快。整个游戏几乎看不出停顿的痕迹。”（同上）

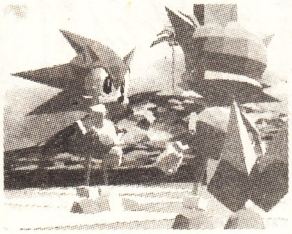
但是，这样一来售价会不会增加呢?

《’95格斗之王》使用的是16M的卡带，连卡带加CD的定价是7800日元，虽然比其它游戏的价格高一些，但也并不是太贵。考虑到内存的成本，这个售价还是比较合算的。”（同上）

卡带＋光碟，固然具有独创意味。然而分开使用后，不便和麻烦是显而易见的，玩家们是否能够适应这种新的形式呢?

★土星制作卡带＋光碟的游戏?

传闻：尽管世嘉尚未发表制作SS版“索尼克”的消息，但是索尼克不久便会在土星上出现!



“制作‘索尼克’系列的小组确实已回到日本，现在正准备推出新游戏，不过与‘索尼克’是完全不同的。虽然游戏的详情尚不能透露，但画面的厉害是无可比拟的。任何人都绝对会被震惊，相当值得期待。”（世嘉 宣传部）

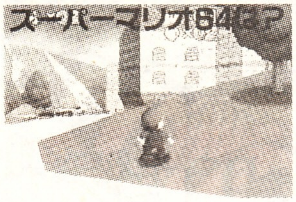
不是“索尼克”的系列，刺猬迷们可能会有些失望了。不过……

“‘对战索尼克’的街机推出之后，土星作移植也在情理之中。”（世嘉 AM2 铃木裕）

“索尼克”也许会以另外的方式登场。

世嘉索尼克会在土星上亮相

传闻：宣布了将在4月21日发售美版和日版的N64，有关发售即将推迟的说法到处流传。美国某会社甚至宣称：“恐怕美版N64要到7月份才能发卖。”



“日本的发售不会延期，美版也定在4月21日不变。因为N64以前没有在美国展出过，而正式的出展又要等到5月的E3展览会，所以会有人认为美版的N64要在E3展以后才会发售了。不过发售和展览是两回事情。”（美国任天堂 荒川社长）

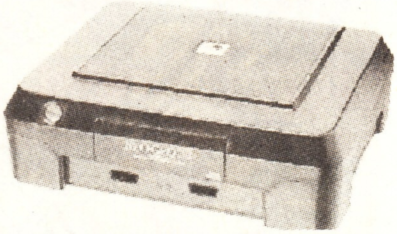
难道延期只是传说?

“这纯粹是外交语言。事实上今年二月任天堂的美版N64已经宣布延至9月30日发售了。现在看来，软件太少是推迟发售的主要原因。据业界估计头一年N64的游戏连十个都没有。这样的话，说不定连日版N64也要推迟发售的。”（业界内某人士）

确实有点道理，尤其在SQUARE宣布加盟PS之后...N64是不是有点“众叛亲离”的感觉?

N64推迟发售?

传闻：SNK也要推出64位机?



这样的传闻是有的，即SNK为对付众多竞争对手，将于今年初推出64位机底板。不过这不是家用机，而是街机上用的。做为64位机当然少不了3D功能，不过第一块新底板及游戏既不是《饿狼传说》，也不是《龙虎之拳》，而是SNK的第一个赛车游戏。另外《饿狼》和《龙虎》的3D化计划已在策划中，这样的艺术形式的转化相信会使玩家耳目一新。

至于家用机方面，据说SNK仔细地研究了目前发售和准备发售的次世代机，态度相当的审慎。面对几家势头强劲的强敌，搞得不好真要血本无归。SNK知难而退，暂时还没有将64位底板家庭化的计划。仍将倍速光驱的NEO・GEO－CD・2做为主力机种。

传闻：任天堂陷入困境？



苦境の任天堂

予想外の販売不振

本命N64も開発遅れ

这个传闻的来源是：前不久日本《日经产业新闻》刊载了一篇报道，当中分析了任天堂公司在推出“VIRTUAL BOY”之后游戏业的况状而引起的。据这篇文章说，任天堂由于“VB”的反应不太理想，N64迟迟不能推出，而超级任天堂的市场日渐缩减，在没有有效反击对策之下正陷入苦恼中。

文中指出，由于预想不到的销量不畅，VB在各游戏店中大量积压，不得不割肉销售。原本以12000日元入货的商家只能以9800日元出手，以求保本。据说更有些商家把售价调至7800日元，那更是割肉出血了。美国方面已宣布VB降价20美元，新价格是每台159.95美元，并随赠一个GAME。

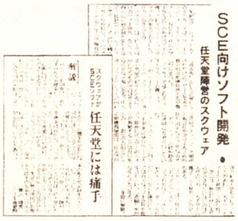
VB第一批生产量是15万部，但大部分游戏店主机只售出45%，软件更只有二成左右，所以任天堂中止了第二批生产的计划。任天堂原订的销售目标是300万部，但业界一般的估计是不会超过100万部，这会令任天堂收入减少500亿日元。VB销售战的失败可以说是十年来春风满帆的任天堂初次尝到苦果。

另一方面超任（SFC）也面临销售不振的局面，其软、硬件的销售量只是去年同期的三分之一到四分之一。批发商也开始向任天堂施加压力，要求把主机的希望销售价降低到9800日元，游戏卡则降至6800至7800日元。

海外市场也很严峻，任天堂96年第一季度的超任出口量预计是250万台，是前年同期的三分之一。

现在任天堂最强有力的反击武器当然是N64，但是到目前为止许多公司还未拿到“支援开发T001”（用来开发游戏的程式库）。SQUARE职员表示他们的N64游戏最早也要到96年下半年才能推出。另有消息说SONY为配合PS销量实破300万台，将把PS的希望销售价调低到19800日元。如果真是这样的话，任天堂的N64将失去价格优势。SONY真不愧是索尼啊！

传闻：SQUARE已正式宣布加盟PS，从而使次世代之争更加扑朔迷离。同时，其它著名软件公司如ENIX，最近也会有新的加盟举动。



SCE向けソフト開発

任天堂陣営のスクウェア

任天堂には痛手

“SQUARE加盟PS是当然的事实，这样看来，ENIX加盟次世代机也不是不可能的。因为当初这两家公司都曾经表示过，只要次世代机的销量超过二百万台，就会考虑加入。”（业界内人士）

那么，ENIX可能加入的公司是...

“如果从商业竞争的角度来说，ENIX可能加入的公司会是世嘉的土星。”（同上）

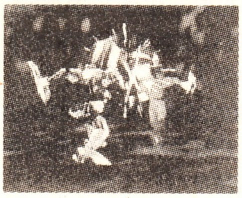
真是令人震惊！这样推断的理由究竟是什么呢？

“事实上ENIX与世嘉的关系一直较好。数年前福岛社长曾经表示过‘要考虑推出MD的DQ系列’的意向；而对于PS，ENIX则称‘未到五百万台前不会考虑’。在SQUARE宣布加盟PS之后，世嘉也传出了‘某超人气RPG商社，今春以后加入土星’的消息，并称‘该社将于年底推出某超大作的续篇，以对抗PS的FF7’。而现在尚未与土星签约的日本公司，以RPG出名的除了ENIX外没有别的公司，目前也唯有DQ7可以与FF7争雄。为了与SQUARE竞争，相信ENIX选择土星的可能性更大。”（消息灵通人士）

这样说来，土星的用户亦可以欢呼雀跃了！

ENIX与SQUARE加盟次世代？

传闻：任天堂N 64的DD（磁碟系统）是特制的？



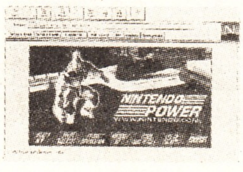
N 64的磁碟系统，已决定采64Mbyte的磁碟。…关于这件事众说纷纭，以磁碟需64M的大容量而言，任天堂要开发新格式的磁碟吗？

“N 64的磁碟系统是不会使用新格式磁碟的，仍以个人电脑的DISK为基本方式，但不会直接使用，将进行任天堂独有的改良。”

任天堂将推出特别版的磁碟产品。其真面目要等到5月份美国E3展才能见分晓。

64DD是怎么回事？

传闻：任64可与INTERNET连接？



与磁碟系统同样受瞩目的是已决定制作的N 64用MODEM。

“现在个人电脑的本体内部全面向可连接INTERNET的机能方向发展，游戏机也应将INTERNET作为标准化设计。N 64以磁碟系统的大容量，将文件下载是很容易的事”（美国任天堂社长荒川）。

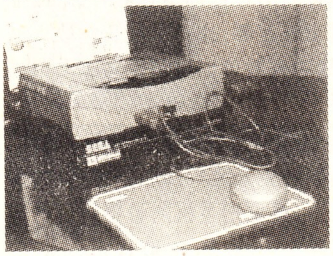
那么，为何仍未发表呢？

“将与DISK同时，在E3上可见到。”

5月份美国的E3展，真是令人期待。

INTERNET与N 64

传闻：世嘉将推出更强的64位机?



根据可靠的消息，世嘉将于98年推出强化机种“SATURN2”，以应付不断增多的对手。究竟S2会以什么形式推出，是否象3DO的M2那样，是增强附件，还是干脆直接进化到64位机，目前还没有确实的情报。有消息说，世嘉曾有意购买由美国公司研制的3DO提升装置M2的专利权，可是目前公布的松下电器是以一亿美元(大约八亿三千万人民币)的代价取得此64位机。相信世嘉方面会觉得价格不划算，故放弃角逐。不过，有一点可以肯定，就是面对M2和N64这两位强敌，进一步加强功能是理所当然的。何况还有咄咄逼人的索尼PS，不知暗藏什么杀机。

或许有人会发出疑问：“既然世嘉会推出S2，那么现在何必要卖SATURN呢?”可是单看世嘉96年的攻势，以上问题就会迎刃而解。经过95年与PS硬碰硬的火拼，SATURN已经稳稳地占有25%的市场占有率。而在年末急风暴雨般地推出《VF2》、《VR COP》及《X－MEN》等人气组合拳，以及5000日元回赠的宣传计划，的确将PS的锋头抢过来。目前，世嘉方面为了96年达到总销量500万台的目标，制定了一整套计划。游戏方面，有第二轮RPG攻势，包括《DRAGON FORCE》、《THOR－精灵王纪传》《AIRS ADVENTURE》、《天外魔境第四默示录》及《DARK SAVIOR》等。街机移植节目有，《FIGHTIHG VIPERS(格斗之蛇)》、《电脑战机VIRTUAON》及传说中的《VF3》等。由其他厂商支持的《同级生》、《卒业》、《饿狼传说3》及《格斗天王95》等。硬件方面亦在扩展其联网服务功能。此外，MODEM、键盘及通讯对战亦会推出。从以上各点看，世嘉目前正全力以赴打SATURN牌，对SATURN情有独钟的玩家大可放心购买，一时半载绝不会过时的。

SATURN 2代问世!

传闻：由于日本市场的衰落和重心向次世代机的转移，MD将不再推出新的游戏。



“‘SHADOW RUN’和‘魔导物语’以外，暂时没有其它的计划。”(世嘉 计划部)

暂时没有?是不是“永远没有”呢?

“美版MD的市场仍然很大，因此美版MD的游戏还会继续出版。而日文化又不是什么困难的工作，所以也不能排除移植一些人气的美版游戏的可能。”(消息灵通人士)

希望不会真的停止出版，否则对大陆的玩家来说就太不公平了。

MD将停止制作软件?

传闻：“VF”热浪继续翻滚。在MD发售“VR战士”以后，世嘉的手掌式游戏机GG上也要推出“VR战士”!



“不单单是GG要推出‘VF’，GB上也要推出‘斗神传’，这已经是确定了的事实。不过，GG版‘VF’并非如其它机种那样即时处理多边形，只是普通的二维对战游戏。全称叫做‘VR战士迷你’，是根据去年上映的卡通连续剧‘VR战士’改编的。GB的‘斗神传’也是同样的。”(业界内人士)

哦，原来并不是想象当中的那个‘VR战士’。不过相信它也有自己的魅力。

GG推出“VR战士”?

传闻：世嘉土星的VCD卡是由三家不同公司生产的，所以解码能力各不相同，这之中确有好坏的分别。



“虽然包装不同，但三家公司的产品其实是完全一样的。这只要看看土星进入VCD的主菜单画面便可以知道了。如果一定要说有区别，恐怕就是指JVC公司后来出的那种带PCD(写真CD)播放功能的解码卡了。”(某次世代机专卖店)“对原版的游戏和VCD盘来说，当然用哪一个VCD卡都可以放，确实没有区别。但对于盗版VCD来说，差别是肯定存在的。有些VCD盘只有用某牌的VCD卡才能放，别的就肯定不行。”(业界内某人士)

商人要做生意，自然会有通融的说法，玩家应当相信自己的判断。假若不同的VCD卡真的具有不同的解码能力，那么不同的机器是否也会有差别呢?

“新版土星与老版土星当然有区别。但也不能说一定是新版好或者老版好，具体还要配合不同的VCD卡来看。”(同上)

如此说来，玩家在买土星的时候一定要加倍小心哟!

土星VCD解码卡能力各不相同?

传闻：在电脑上可以玩 GB，SFC 甚至次世代游戏机 SS 和 PS 的游戏

在电脑上玩其它游戏机上的游戏，并非不可能，因为游戏机本来就是以电脑为基础研制出来的，而游戏软件也大多是在电脑上开发出来的。只要具备一定的条件…下面，就让我们来看看有几种在电脑“玩”其它游戏机游戏的方法。

1、用彩显显示游戏图像

通过视频卡可将其它游戏机的图像转换并显示在电脑的彩显上，从而用电脑彩显来取代电视，不过因为游戏机仍不可缺少，所以这是最“假”的玩法。

2、软件移植

将其它游戏机的游戏移植到电脑上来玩，这也是一种很“假”的方法，因为软件已被重新编定使之能在电脑上运行，而且移植度通常与其它游戏机的版本有较大差别，反之，电脑游戏也能移植到其它游戏机上。

3、硬件支持

即在电脑上加上硬件支持后，就可以在电脑上玩其它游戏机的游戏软件（一般是光盘）。例如说在电脑上插上 3DO BLASTER 卡后，就可以将 3DO 光盘游戏放入计算机光驱内运行 3DO 游戏，图像显示在彩显上，声音则通过外接扬声器放送，3DO 专用的手柄还能接在该卡上用于游戏操纵。

4、软件移植＋硬件支持

这是说在电脑上加上特定硬件支持后，其它游戏机的软件还要通过移植才能适合在电脑上玩，并不能直接使用游戏机的软件，用了 DIAMOND EDGE 3D 这种 3D 加速卡后，就可以在电脑上玩世嘉土星的移植作《VR FIGHTER REMIX》和《PANZER DRAGON》。它内置了音效卡功能，还可以接 SATURN 的手柄。

5、软件移植＋软件仿真

这是被认为最“正统”的在电脑上玩其它游戏机游戏的方法。不用外加硬件，游戏软件也不经或经少许改动后以文件的形式存在计算机内。目前唯一被证实获得成功的是任天堂的 GAME BOY 设法将 GB 卡内的游戏读入电脑后，再运行这种被称为 GAME BOY 仿真器的 VGB 程序，就可以在电脑上玩到 GB 的游戏了。可惜的是目前还无法让它在 WINDOWS 下出声。操纵器则是用键盘来代替，而且已有能用电脑摇杆来玩的版本出现。

这种软件移植＋软件仿真的方法，还传闻能玩任天堂和超任的游戏，不过未经证实。小编们认为用电脑 CPU 的功能模拟八位掌机这样性能低的游戏机是可行的，但要想模拟象超任这样内含强大功能的 PPU 和大量特殊硬件的 16 位以上游戏机，用这种方法实在大大的难。倒是希望能出现模拟世嘉彩色掌机 GG 的仿真程序出现…



来自国内的传闻

传闻：上海南梦宫将会采取行政干预以及其他可行的手段，遏止住世嘉在中国大陆尤其是在上海的发展。



“这个传闻的由来，主要是因为 NAMCO 和 SEGA 长久以来就是竞争相当激烈的对手，在街机市场上互不相让。而且在今年的二月十二日，世嘉的上海分店正式开张，与上海南梦宫东海店仅数百米之遥，这等于把战场从日本延长到了中国。商家当然要为自己的利益而奋斗，作为文化管理部门合作的企业，施展特殊的应变手段也在意料之中。此外，世嘉是以国内某公司的名义申请上海分店执照的，这种小心谨慎的方式更说明了竞争的复杂性。”（消息灵通人士）

“南梦宫肯定不会通过行政手段来干预世嘉分店的开设。有竞争才会有生命力。世嘉上海店的开张并不是一件坏事。况且事实上两家公司的关系不错，我们一直保持着比较紧密的联系。”（上海南梦宫副总经理 钱自清）

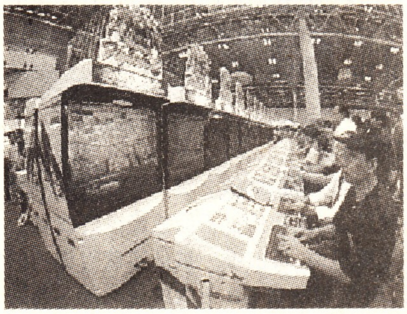
看来南梦宫将会以正大光明的姿态来对付来自世嘉的挑战。但是，世嘉上海店中没有一个 NAMCO 游戏的设置，无疑表明了 SEGA 坚定的立场。那么南梦宫是否也会采取同样的方式呢?

“这样做毫无必要。游戏房的利润来自于游戏的投币率，对于南梦宫来说只要是健康、能吸引玩家的游戏，就都会考虑引进。国内一些世嘉的著名游戏，如‘VR 战士 2’、‘世嘉拉力’等等，都是 NAMCO 最早引进的。南梦宫绝对不会为了与世嘉竞争置利润于不顾。”（上海南梦宫副总经理 钱自清）

这样说，玩家仍然会有机会看到“VR 战士 3”等出现在上海南梦宫的店头中！

南梦宫排挤世嘉的势力?

传闻： 对电子游戏营业场所的新法规正在制订中，预计今年内便会正式推出。该法规将更贴近国内的现实情况，与现有法规相比有较大程度的放松。



“上海方面，今年的人大会上确实讨论过有关娱乐场所新法规的问题，这其中当然包括电子游戏。具体条例现在还不很清楚。但是与原来的相比，应该说是更详细、更适合现在的实际情况了。比如说对场所的面积、照明要求等都有明确的要求。此外应该也有考虑根据玩家年龄对游戏厅进行分类的内容。”（国内某知名公司）原来如此！那么推出的具体时间呢？

“基本上，上海地区的法规应该会在今年八月份推出。全国性的新法规可能会稍晚一点。”（同上）

全国性的新法规？与上海地区的法规会有什么不同吗？

“由于上海的街机市场基本上发展得比较健康，而且在国内一直处于领先的地位，所以全国性的法规实际上就是以上海地区法规为基础制订的，因此不会有很大的差别。大概在奖品机种方面的规定会有稍稍的不同。”（消息灵通人士）

严格的立法，是使电子游戏业走入正轨的前提条件。相信新法规的建立会把春天带给中国的电玩业。

游戏场所新法规年内推出？

传闻： 拥有卫星接受器的玩家，每周日都可以看到卫视有关游戏的节目“电玩大观园”。但现在我们不必再羡慕他人，一个与其相似的节目很快就要在上海登场了！

“该栏目一切都只在意向计划之中。虽然有多家知名企业已经表示出一定的兴趣，比如EA和SEGA等。‘电玩大观园’的制作人也表示愿意合作，但仍无法肯定最后会完全实现。即使最后达成协约，相信也是以介绍电脑知识为主，不过游戏内容也是不可或缺的。”（业界内某人士）

“估计最后该栏目会在上海有线电视台内设立。”（消息灵通人士）

如果真的能够实现，那简直就是国内玩家的一大福音了！

上海将开辟电玩电视节目？

传闻： 日本某公司与上海交通大学合作开办了电子游戏软件制作专业，该专业已于今年春天开学。



“这个专业是日本Ｉ’MAX和交大合办的，计划早在去年初便已经拟成，但碰到了很多的麻烦，所以估计到今年春天也不一定能够顺利开学。”（某知名商社）

“Ｉ’MAX是日本中等的软件制作公司，成名作有‘成龙过关’等。之所以现在广泛流传开办专业的说法，主要是年初日本的游戏周刊《任天堂通信》曾经登载过这个消息。据说这次与交大合作开办的专业设在成人教育学院内，所有教师均来自日方，第一阶段课程主要是传授软件汉化的技巧和方式。”（消息灵通人士）“

“我们不太清楚有这件事，请向成人教育学院证实。”（上海交通大学教务处）

令人欣喜的消息，令人气馁的答复。这个专业究竟是开了还是没开呢？

上海交大开办电子游戏软件专业？

传闻： 《中国国际电子游戏机博览会》被无限期推迟！

预定于四月五日至八日在北京举办的《中国国际电子游戏机博览会》已被取消。这实在是个令人遗憾的消息！据台湾联华（UMC）方面透露，台湾游戏厂家对这次博览会寄与很高的期望，智冠、大宇、第三波等龙头企业带头参加。台湾“资策会”也申请了专款资助参展厂商，并由专门的旅行社安排赴大陆参展安排，所以台商参加踊跃。但是三月初，由台商方面传来消息，日方主办招展单位伊藤忠商社对台商参展费用比照国内厂商表示不满，认为应与日商相同。“我们确实是中国厂商嘛！不是中国厂商是什么？”（某台商联络人）。

取消博览会的消息很突然，也很令人费解。“真实的原因是，日本厂商参加博览会的积极性不高。即使象伊藤忠这样屈一屈二的日本大商社也没有办法。”（天吉星展览公司小姐语）。这与我们事前了解到的任天堂、世嘉，NAMCO决定不参展的消息是一致的。是否可以说，日本游戏机厂商对进入中国大陆还缺乏充分的准备吧？

“可能要推迟到明年举办”（天吉星展览公司），也可以理解为无限期推迟。今年6月份（具体日期未定）深圳方面也预备举办一次《中国（深圳）国际电子游戏机展览会》，但愿它能一炮打响。

国营

次时代

报道一： 次时代《VR Ⅱ》擂台赛已圆满结束，现公布以下名单：

"格斗之王" 秦明　嘉定温宿路41号302室

"敢斗奖" 杨迪　上海市虹口区旅顺路79号711室

"勇士奖" 汪凯敏　嘉定西塔城路450弄11号702室

周麟　嘉定上大红楼宿舍红三楼205室

"鼓励奖" 冷将　朱骥　朱佳源　黄浩

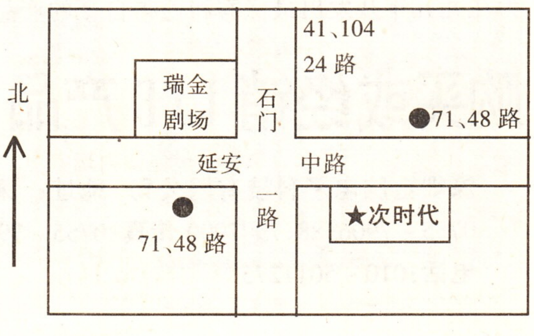
报道二： 为了让各位玩友买到质量优，价格廉的原装机，现将部分零售价刊登如下：

土星(送一片)	2780	索尼(PS)送一片	2950
土星(送二片 VR Ⅱ)	3280	美版(原装)	950
土星(带VCD功能)	4150	日版(原装)	960
3DO(松下)	1980	日版(香港)	920
GAME BOY	400	博士7(原装)	1490
GAME GEAR(送卡)	880		

报道三： 为了满足各层次玩友需要，次时代扩大经营范围，增加经营品种与原装16位机及原装世嘉卡带。

欢迎前来批发、零售、邮购

联系人：姜先生、李先生
021—63181540(电话及传真)
56712345—91815880
62482222—4081
上海市延安中路423号
邮编：200020



横空出世

游戏机电脑板 LIT95

LIT95 新型街机电脑控板到底有什么功能呢？我们得先从街机转换板市场讲起，大约在十年前，即中国出现营业用游戏机（街机）开始，就因为换节目板费用高，有人试图搞这种产品，这种产品是用换节目板替代换（包括节目板的）整个电脑板，这样换节目费用就会降得很低。

用家庭 16 位游戏机或 32 位机改到街机上就是其中一种方案，也有几年的历史，但在这十年中可以说连 1‰的市场也没占到，什么原因呢？不是这个思路不好，这个思路优势已被肯定，如果不存在问题，可以说 50%以上的市场份额都是存在的。问题在哪里呢？根本原因是技术上不成熟。国人在这方面虽然研究了近十年，但从我们现在的产品来看，以前的产品一直处于雏形阶段。举个例子来说吧，不久前，我们研制基本工作基本结束后，我们打电话给国内一个研究街机转换板研究时间较长，技术较成熟的一个单位，问一位负责人，问他们的产品是怎样显示计币的，他告诉我们是用数码管，我们问如果有一种没有数码管（这是指我们现在产品的这种形式）的产品会怎么样？他说：那是一种初级产品，基本上无法实现计币，或勉强用音响揭示计币 。他所指一种确实是初级产品，但他不知道，根本也没想到这，我们的产品确实没有用数码管，但并不是他所说的初级产品，而是不用数码管，是直接象街机一样把币数显示到屏幕上的产品，只有这样，象真正的街机一样，才能去取代它，而不是凑合着去模仿，街机老板和玩家才能接受。据我们所知，采用数码管这种简单的方式被认为是新技术已经有几年的时间，正因为有很多类似数码管这样的（技术落后）问题，它无法去占有它应有的市场。

当然，将币数显示到屏幕上，仅仅是本产品的一个小特点，新型的 LIT95 除以上外，还有更多的优势，这是由金脑的技术人员昼以继日去工作，以超人一等的思路创造出来的许许多多的精华构成，这些优势金脑人愿同广大经销商、用户和金脑众多的伙伴共同来分享。

新型街机电脑制板由于已达到本公司以“LIT”命名产品所应具有的“技术上突破、创新成份含量高”“有大市场和一定生存期”“产品有影响力、用户反应强烈”三大基本特点，又因该产品是本公司认为在九五年开发出最优秀和值得自豪的产品，故特命名为 LIT95，LIT95！

购买或经销 LIT 产品，请用验钞器识别防伪标志

深圳金脑电子科技有限公司 地址：深圳市西乡 77 区新安五路 25 栋 邮编：518102 电话：0755－7906388、7907900 传真：0755－7900837 驻京办：北京市东城区东直门保利大厦 M021 电话：010－5011275

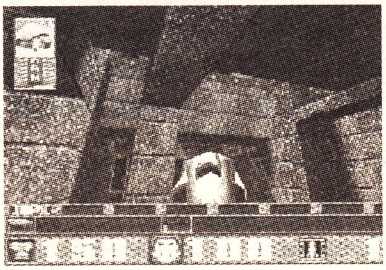
漫长等待

文/软体动物

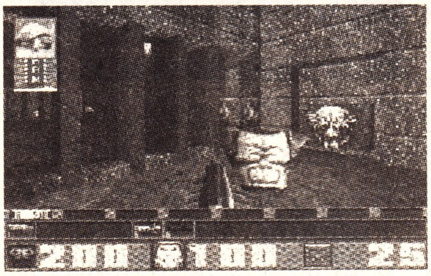
本人每期推出《新游戏月旦评》在连续N期之后，得到了不少读者的好评，在此谢谢大家对本人的支持。在读者来信中，有不少来信希望《月旦评》一文能时常变换一下版式，不要太死板。这也正是本人目前正在努力改善之处。本期版式略有改变，希望大家还接受得了。

QUAKE

经常有这种事发生：某某游戏的开发组为了游戏推出后不让玩家失望，一再拖延发行时间。玩家们给这些游戏冠以“传说中的游戏”之名，如


▲枪口似乎没有细化

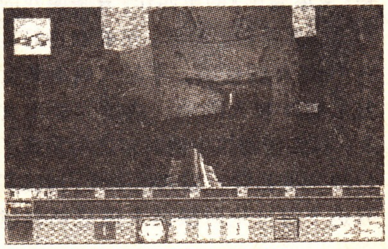
《黑暗王座Ⅱ》、《STONE KEEP》(已发行)、《三国演义Ⅱ》等。ID小组的《QUAKE》也是“传说”之一。ID声称《QUAKE》将给全球的DOOM迷带来巨大震撼。为了保持拥趸们的神秘感，ID曾说过绝不提供试玩版。但是，APPOGE的《DUKE 3D》的推出，无疑给饥渴的DOOM TOO迷们带来了兴奋的机会，也使许多人不再把注意力放在QUADE身上。ID小组见形式不妙，在迫不得已的情况下，在INTERNET上推出的一个“QUAKE网络问题与硬件兼容性测试版。”本人粗粗玩了两圈，没有太新鲜的感觉，这并不说明《QUAKE》将会失宠，因为


▲极具立体感的盔甲

该版本只是《QUAKE》开发初期完成的试版，真正的，最后的《QUAKE》是什么样，现在仍然是迷。(据iNET上的人说正试版5月5日发行)。先来了解一下这个试试吧。DOOM虽然号称3D动作，但物品及人物都只是2D的，

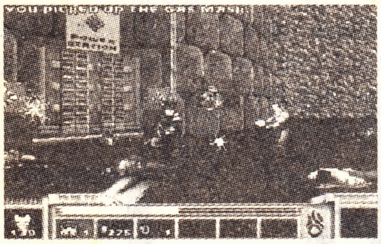

▲这就是牛魔王啦!

DESCENT虽然是真3D的，但造形简单，贴图粗糙。而QUAKE中的任何物品均是贴图细腻的3D造形，就连粉碎的尸首都是Polygon的，加上ID小组高超的光线运用技术，QUAKE的世界看起来是那么的真实立体。为了加深真实感，QUAKE中还加入了许多特殊的视觉效果。如玩家在上坡或上楼梯时，会发现视角自动变成仰视，造成一种上行的感觉，(一般人上行时好象都低头看脚下，也许老外的习惯较怪)。又如潜入水中，由于水的折射，眼前景物会扭曲变形（试版中只有320×200的模式才能看到），移动速度也会减慢。站在大厅的不同位置仰视天花板，您会发现空间感十足，完全没有压抑的感觉。现在，QUAKE的发行已经进入倒计时阶段，希望它不要成为“传说中的失望”。顺便说一下，QUAKE要求486—66，8兆以上内存。

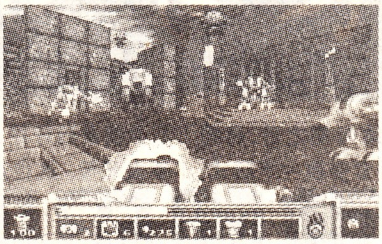

▲水的折射使物体看起来有些扭曲

STRIFE

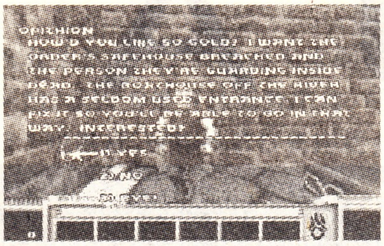
又一个 DooM Too！怎么搞的，96年刚过了三个月，一下子跑出七八个 DooM Too 游戏（影武者，DESCENT Ⅱ等因资料不足无法向大家介绍）。不过，除了个别几款实在没劲以外，大多数还是有创新的。这个 STRIFE 也是这样。现在的 Doom Too 大致分为两



▲赤手空拳

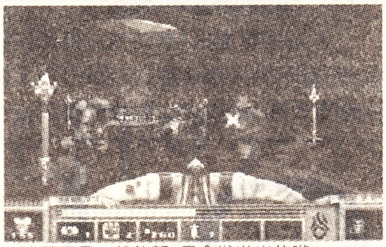


▲这是什么可怕的武器?



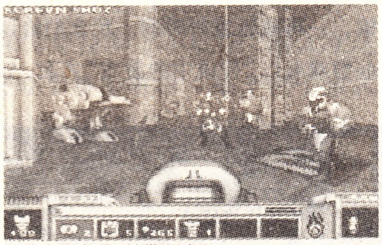
▲说话可要小心呀!

派，一派是以 ID 为首的，使用的是 ID 开发的游戏引擎。另一派是以 APPOGE 为首的，使用的是 3DREALM 的引擎，STRIFE 则是 ID 派的一员。游戏的背影比较奇怪，人们穿着的是罗宾汉式的服装，敌人是“特警判官”与“ROBOCOP”式的装备。内容大概也就是什么反抗军抵抗邪恶势力这类的老套情节。图形方面也只能说 SO—SO，音乐更是一般般。但是，STRIFE 与众不同的是，它结合了 Doom Too 与 RPG 两种游戏风格，战斗不再是仅仅为了找到出口，能不能完成任务不再是身手敏捷就行了，还要用大脑思考。在游戏中分为市区与战区两种状态。在市区状态时，只要你不开枪，所有 NPC、敌人都会原地立正，一动不动，你可以上前交谈以获取情报，也可是做些贸易，买点武器。遇上官员或要人，立即切换成全屏对话画面。对话采用选项方式，说不同的话，对故事的发展会有很大的影响。但只要在市区开一枪，就会引来大量敌人。在战



▲这可不是一般的弩，是会发激光的哟!

区状态时，不用说，就是纯粹的打打杀杀，如果您是个不折不扣的 DOOM 迷，又对以往的作品厌了，《STRIFE》还是个不错的选择。



▲敌人好象是“特警判官”!

KNIGHT'S CHASE

看看边上的图片，发现了吗？很象《鬼屋魔影》系列吧！没错，这就是 INFOGRAM 的新作《KNIGHT CHASE－TIME GATE》，不过这并不是《鬼屋魔影》的第四作，只是游戏的形式与界面相同而已。游戏叙述的是在 1995 年的法国，年轻人威廉的女友朱丽叶被人绑架。威廉为救出女友，从大博物馆中的时空之门来到了 1329 年的法国。后来他发现，自己实际是十四世纪时法国人佩尼斯创建的圣殿骑士团的七骑士之一蒙德迪。被召唤到十四世纪的目的不仅仅是要救出自己的女友，还要化解关于圣殿骑士团的数个世纪的恩恩怨怨。游戏的画风秉承了《鬼屋魔影》系列的一贯风格，不过 Polygon 的人物造型似乎有了少许进步，而且顺应潮流的加入了一些 3D 的动画。冒险＋动作是《鬼屋魔影》系列所标榜的，《KNIGHT CHASE》同样充满了迷题，仍然需要玩家发挥自己的想象力才能解开难关。该游戏对硬件要求并不太高，只要一台能玩《鬼屋魔影Ⅲ》的机器就能胜任。但是，纯英文的冒险会不会影响中文玩家的冒险呢？没关系，台湾省“智冠科技”已经决定将此游戏汉化，《鬼屋》迷们现在要做的只有攒好钱，然后祈盼《KNIGHT CHASE》在大陆发行吧！



▲别傻站着!



▲刽子手与怪兽决斗!

横版的动作游戏，只要做得好，永远都会受欢迎，象《阿拉丁》《狮子王》《漫画地带》《蚯蚓战士》等。现在，又



▲很棒的画面

一款移植自次世代游戏机（在 PS 与 SS 上均有）的超华丽游戏—《RAYMAN》登场了。《RAYMAN》是由法国 UBI 软件公司发行的。法国的卡通一向轻松，幽默，神奇见长，这款《RAYMAN》也不例外。主人公 RAYMAN 是个只有双手双脚，椭圆身子，大鼻子，香蕉皮般的头发的家伙。为了拯救自己美丽的家园，RAYMAN 开始了自己的冒险。游戏刚开始，RAYMAN 只会跳跳和扮鬼脸，但每过一大关，仙女都会赐给 RAYMAN 新的能力，如 RAYMAN 的主要攻击方式一飞拳，还有吊在悬崖边上、用头发当直升飞机等等。游戏共有六大关，每大

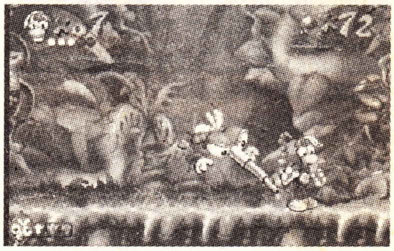


关分数个小关，玩家可在地图上选择自己的行进路线，为了不让玩家玩得



▲看见那个奖命了吗?

太累，游戏还提供了三个进度可以存储。《RAYMAN》的画面实在叫人感动，太棒了。多层卷轴，即时变形，扭曲等多种图形效果都有出现。人物的动作刻画的极为生动，比如让 RAYMHN 原地不动，他就会不时地左顾右盼或是对着屏幕说“HEY!!”。还有如果 RAYMAN 吃到水珠（类似超级玛丽中的金币），水珠会变成无数亮晶晶的碎沫四处飞浅。动人的音效也是《RAYMAN》的一大卖点。《RAYMAN》的音效制做似乎用到了 Qsound 技术，使一般的立体声变成了有环绕感觉的环绕立体声。并且 RAYMAN 中的许多语音都是由真人

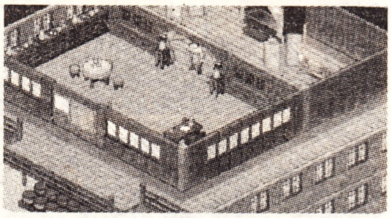


▲BOSS 是只大蚊子!

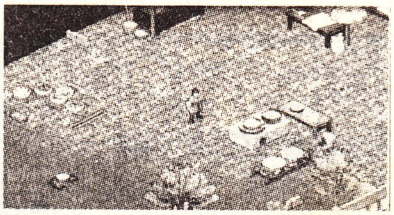
配音，听起来十分幽默。《RAYMAN》是以 CD 形式发行的，CD 上有 90 兆左右的数据，以及用来作为 BGM 的音轨。一个横版动作游戏能做到这么大（试玩版仅一小关就用了 8 兆），一定是的不可不玩的好游戏。如果说《仙剑奇侠传》是中文 RPG 之王的话，《RAYMAN》就是 PC 横版动作游戏之王!!

天龍八部

金庸的小说是脍炙人口的，根据金庸小说改编的游戏也是十分受欢迎的（对了，除了那个《金庸快打》）。智冠的“金庸系列”如今又有了新的发展。两款金庸游戏将定今年五六月份上市。其中一款就是《天龙八部》（以下简称《天》）。这里先说明一下，玩家今后将会玩到两款名为《天龙八部》的游戏，一个是智冠制作的，另一个是欢乐盒制作的。本期所讲的只是智冠的《天》。《天》是由智冠的“河洛工作室”制作。为了不比《仙剑奇侠传》差，



▲精致的古典式建筑

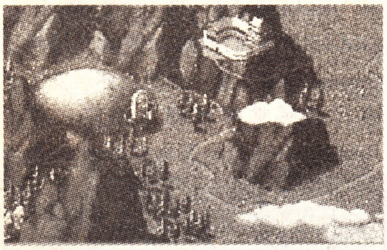


▲为何 RPG 中总有菜市场?

（《仙剑》是 RPG 制作者的恶梦），《天》采用了高解析画面，并根据玩家的内存状况分为 256 色版与真彩色版（4 兆内存的玩家们，委屈你们啦）。编程采用了保护模式，但不支持 WIN95，（不好不好，WIN97 都在开发中了，连 WIN95 都不支持怎行?!）。读过小说的朋友知道《天》是部很长的小说，一个游戏能作这么长吗？制作组早已计划好了，《天》只是第一部，《南慕北乔》是第二部，第三部是《虚竹传》，很吃惊吧！更棒的是可将三部象《魔法门外传》一样组合成一整部《天龙八部》（能实现就太好了，可别夭折呀）。《天》主要以冒险 RPG 为主，战斗是即时的（有点象《黄飞鸿》的样子），不过所有的人都可以打杀，这就要注意千万别打错人，会玩不下去的哟!“金庸系列”的 RPG，都有大段的动画来表现游戏的情节，《天》也是这样的，但是希望不要只是动画好看，游戏没劲，那就太糟了。据制作组说《天》将在四月份上市（别太乐观，延期是惯例），分为磁盘版与光盘版，区别仅在于存储媒介，其它没有任何不同。等吧!（有点心酸）。

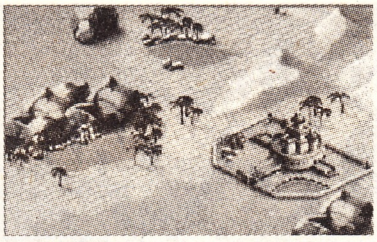
金庸群侠传

哇！眼珠又要掉出来了。智冠真是急了，要制作么多好游戏报答玩家（也许又是《仙剑》效应，算是好事

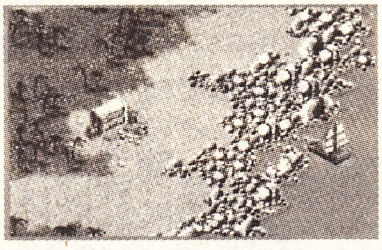


▲这就是活死人墓和重阳宫

吧！）。这个《金庸群侠传》（简称《金》）并不是以金庸的某部小说为主题，主角也不是金庸笔下的某位大侠，而是……而是……就是玩家你自己啦。制作组把金庸的十四部名著中的十二部，来了个大杂烩，让玩家能完完全全的融入金庸笔下的充满侠情豪胆的世界中。在游戏里，您可以与令狐冲一起搭救杨过，也可以把蓝凤凰，程灵素、阿紫、王语焉等组成一只“娘子军”。您还有机会身临六大派围攻光明顶，会一会梅庄的江南四友，目睹石破天侠客岛奇遇、或是与洪七公一起

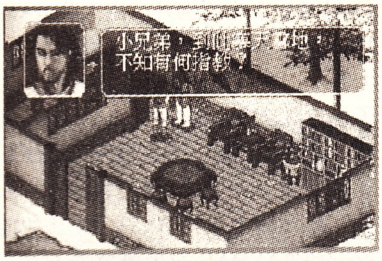


▲这里是明教总舵



▲这里是……不记得了

品尝佳肴。《金》的剧情十分丰富，但并不是单线的。一个地方卡住了，可以先去另一个地方转转，完成事件的顺序由您自己来决定。因为情节开放的，所以地理环境就是一个大地图，据说是由 1000 多个屏幕组成。凡是小说中有名的场景，游戏中都会出现（至少是大部分），如梅庄，光明顶，活死人墓，蝴蝶谷等，从图片中您能看到一些，很棒吧！战斗基本采用的是回合制，每回合根据人物轻功水平的高低来决定出手顺序（不会让韦一笑先出招吧）。每人在回合中可以移动，攻击，施毒，医治，使用物品等。队员的水平可由战斗提升，也可在平时加以训练。目前《金》只计划发行磁盘版，（光盘版不是更好吗）。但愿能玩到吧！

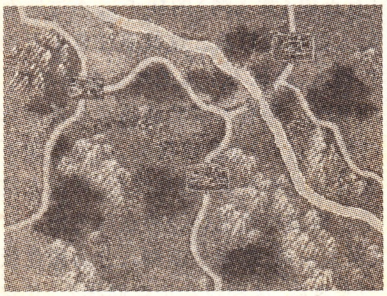


▲这位是雪山飞狐胡斐

由于版面紧张，只能详细介绍以上几个游戏。但乎又有点对不住读者。那就加插几条新闻吧！

①INFOGRAM 公司目前正在开发《JACK IS BACK》，从画面上看，估计就是《鬼屋魔影》的第四作。主人公不同了，但场景象是二代的，看起来不错。可是，《JACK IS BACK》是制作在 P…P…P…Play Station 上的游戏。唉，法国佬是怎么想的！

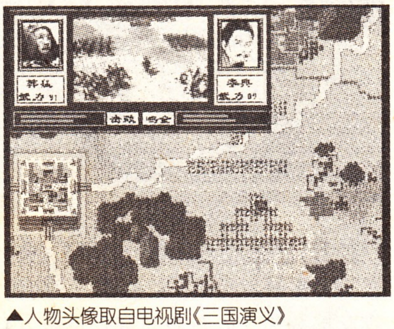
②由北京前导软件公司开发制作的，以 Win95 为操作平台的《官渡》目



▲地图不比《三国志Ⅳ》差



▲这是正在开会吗？



▲人物头像取自电视剧《三国演义》

前已进入杀青阶段，预计在今年六月份上市，售价约为 80 元左右。

③EPIC 公司的纵版射击游戏《TYRIAN》在推出后受到玩家的好评。目前《TYRIAN》的 2.0 版已经发行。2.0 版比第一版增加了新的武器系统，新的关，新的画面效果。

④NEW WORLD COMPUTING 出品的《魔法门英雄传》受到了玩家的肯定，据说《英雄传二代》已在开发中。MPS 公司的《幽浮》系列又将推出新作，三代名称暂定为《启示录》，但没详细资料。SIERRA 的子公司 DYNAMIX 正在把《MECHWORRIOR》中的机甲斗士们般到 45°六角格策略游戏《MISSIONFORCE: CYBERSTORM》中，乍看有点象 BANPRESTO 的《战斗机器人烈传》。VIRGIN 又有一款即时战略游戏《Z》即将出炉，《Z》基本上与《C&C》差不多。

OK，页数已经够了，交稿！

责编：软体动物

对《软体世界》提供帮助表示谢意！



《FIFA 96》纵览

热血之旗

机种:486/66　8M 内存以上　厂商:E·A SPORTS

文/严蓬　刘恒

你想拥有一支足坛“梦之队”吗

一声哨响，万众屏息。贝贝托开球，将球回传给马拉多纳。克林斯曼上前争抢，马拉多纳闪过克林斯曼的铲球，一脚长传。罗马里奥与巴雷西跳起争顶,巴蒂斯图塔抢到第二落点,带球从左路突破,到底线后传中!罗马里奥从后赶上头球攻门!哦!守门员跃起单掌将球击出！贝贝托补射！球进了!全场观众同时站起，振臂高呼!解说员兴奋地大叫：“OH! WHAT A GOAL!”——

相信这样的情景每一个球迷都梦想过。组织一支足坛的“梦之队”，这是一件多么令人神往，多么具有诱惑力的事情啊!但是谁都知道,这在现在几乎还是不可能的。不过没关系，咱们让“电脑帮你办”!你想让中国队扬威世界吗？你想和自己喜爱的大牌球星一起斩将夺魁吗？EA 公司九年出品的终极足球游戏《FIFA96》将使你一偿夙愿!

EA 公司是世界上数一数二的电脑游戏公司，尤其是其旗下 EA SPORTS,更是在体育类游戏中的独占鳌头。象前两年的《FIFA94》、《95NBA——LIVE》等都是大受欢迎和好评的作品。笔者本不甚喜欢体育类游戏，但自从玩了《FIFA94》以后，竟至对其一往情深起来，至今仍为没能留一张《95NBA》而恨恨不已。此次 EA 再续前作，以一张光碟的容量推出《FIFA96》，更使我确信，体育类游戏的耐玩性及其给人带来的成就感决不输于其它任何游戏类型。想进一步看看它的庐山面目吗?好，让我们进入《FIFA96》的足球世界!

基 础 篇

有节奏的欢呼声响起，激动人心的比赛即将开始。你完全能感受到场内的气氛，似乎那上万名充满激情的球迷就在眼前。更加带劲的是那些精彩的比赛片段,通过巧妙的剪贴,使你感到像是在看足球集锦节目。看完片头动画，你定会感到一股不可遏止的胜利的意志在体内升腾起来!呀呀呀!但下次进入游戏时可别轻易把片头 PASS 掉，因为此游戏是用多重动画组成的片头，一两次是肯定看不全的。(到现在,笔者也不敢说把片头动画都看全了)

现在开始比赛!哦，等等，我想我们应该先作些准备活动，对吧。这是个一般常识,EA 公司的游戏界面一向十分友好,不会让人挠头叹气,面对一堆窗口或选项发呆。你看，主选单非常清楚，左边是系统功能，包括 MODEM 设置（又一个支持联机方式的游戏，真让人——)、游戏设置等项。其中游戏设置一项包含了：

音乐、音效、同步解说的开关及音量大小。

语言选择（英法德意西等六国语言)

SUFER VGA 开关（如果你的显示卡或 CPU 速度不够快，那就别找罪受了)

时间显示

受控制队员(显示名字、号码或不显示)

四键手柄开关

游戏类型(模拟或是动作,其实两者差别不大)

犯规(有、无、不计)

伤害开关

天气状况（包括任意、热、干、潮湿、湿透等项)

时钟（显示时间时游戏暂停或继续)

半场时间(有 2、4、6、8、10、20、45 几种，若是没有顽强的毅力和足够的指力的话，劝你别选最后一种!)

技术等级(半职业,职业——即难度)

越位开关

右边为比赛类型，有友谊赛、联赛、锦标赛、决赛阶段、练习赛等,这个球迷朋友肯定不陌生。其中，职业联赛方式有十一个国家可选:巴西(十六支球队)、英格兰(二十二支)、马来西亚（十六支)、西班牙（二十支)、美国(六支)、荷兰（十八支)、瑞典（十四支)、法国（二十支)、意大利（十分八支)、德国(十八支)、苏格兰(十支)。(很遗憾，现在还没有中国，但我却不明白为什么会有马来西亚?)再加上世界环赛可选的五十九支国家队，共有二百三十七只球队！球员超过三千八

百名！每位球员都用的是真实姓名和号码，并有十七项能力指标：

SKILL 技术 SPEED 速度 AGGRESS 攻击力 BALL－GTRL 控球力 POWER 力量 ACCURACY 准确性

AGLITY 灵活性 REACTION 反应 BICYCLES 倒钩 HEAD 头球 SLIDES 造越位及反越位力？

STAMINA 耐力 PASSING 传球 ACCEL 加速 RITNESS 适应性？AWARE 意识？RAND 队形？

（带？者笔者不能肯定其含义是否准确）

怎么样，喜欢巴西？意大利？还是德国？你认为 AC 米兰和佛罗门戈谁更强？不试一下怎么知道？不过，还是先到练习赛模式中去熟悉一下技术为好，一上来就找顶尖球队踢，未免有些托大。在练习赛中，你可以选择在有对抗或无对抗的情况下练练角球（CORNER KICDS）、任意球（FREE KICKS）、球门球（GOALKICKS）、边线球（THROW INS）、任意球（SCRIMMAGE）、罚球（PENALTY KICKS）等技术，这些在实战中可都是很有用的。

好，特训结束了，去巴西踢联赛吧，看看你的队能否成为足球王国的 NO.1。

在联赛选单中，你可以看看今日赛程，查查以前的战绩和下一阶段的对阵表；可以让电脑代替你进行比赛（马上就能看到结果，很多情况下你会大吃一惊）；可以存取进度，可以看看排名表——P（比赛场次）、W（胜）、D（平）、L（负）、F（进球）、A（失球）、Pts（积分），还可按主场，客场等方式进行统计；此外还有射手榜、犯规统计、停赛统计和比赛成绩一览表等项目，很像那么回事呢。

进入赛场，你可要睁大眼睛。EA 公司称此游戏的图形是新生代的图形标准，并用了一种叫“VIRTUAL STADIUM”的技术，使场地呈现出真正的 3D 效果。球员角色均是在 SGI（工作站）上作的，也用到了一种技术叫“MOTION DESIGN”（现今计算机上真是新名词多多），照我理解，是使游戏中角色的动作更为人性化。确实，此游戏的人物动作非常丰富，毫不生硬，头球、倒钩、凌空抽射、飞身扑球乃至种种犯规动作都十分逼真。有时真觉得看电视上的足球比赛感觉也不过如此。此外，时机恰当的画面缩放，摄像机镜头般的画面切换，无不使比赛看起来流畅自然，赏心悦目。新加入的“PLAY BY PLAY”效果（即同步解说）使人觉得临场感十足。恐怕一、两年前根本无法想象游戏的真实性竟能达到这般地步！

技术篇

首先，劝你别在跟键盘较劲了，还是用手柄（可不是 JOYSTICK）方便。此游戏操作上较为复杂，一般情况下，四键手柄的键位含义是：

A——长传（按键时间决定距离）、倒地铲球、头球、犯规

B——加速（非常有用，一定要熟练掌握）

C——短传、抢断、切换控制队员、向前趟球

D——射门

A＋C——底线传中（只能在底线使用）

A＋D——过人

C＋D——过人（这两种过人都非常漂亮，尤其是在 SUPER VGA 的方式下，但在实战中并不一定有效。手实在忙不过来。）

在某种合适的情况下（时机、位置、队友配合）、4 键齐按可使用出倒挂金钩等高难动作。

在发角球、边线球、任意球、球门时，可先将光标移至某队员处，再按 C，把他安置好，然后按 A 或 D 开球，即可传给那名队员。如安排完队员后按 C 返回，则可将球开至光标处。特别要指出的是，在发任意球、角球和边线球时，可按住 D 键，用一虚线指出进攻路线，打一次漂亮的配合。

进攻时，如果是在 SEMI PRO 模式中，你大可以多倒脚，短传渗透；但要是在职业等级中，就不行了，因为球很难传到位。一种办法是依靠良好的个人技术（球员的参数指标加你的操作水平），过人突破，单刀赴会，造成机会。另外，底线传中是一种非常有效的战术，但要注意，中路的前锋头球能力最好在 80 以上，下底传中的人力量大可太大。还有一种三前锋战术，即采用 4—3—3 阵型，在已方中场用力量适中的队员向前长传，然后马上按 C 键，将光标转换到站位最前的前锋，加速前冲，可摆脱对方后卫，直逼门将。

足球是一项群体性很可是的运动，因而对球队的整体战术也要仔细考虑。在比赛中按 ESC 可调出一个菜单，在其中可调整摄像机视角、选择攻防区域、选择阵型（有四四二、三五二、四三三、四二四和 SWEEPER 几种）、选择防守策略（包括长传冲吊、全体回防、进攻、防守、全体压上、无特点等）、选择先发阵容（此处可换人）等。取阵型和攻防策略的选择，要以球队的特点为依据，看看其射门、跑动、传球、防守和整体实力，扬长避短才能克敌制胜。

热血之旗高高飘扬

一场场比赛过去了，那些激动人心的比赛镜头淹没在了时间之中。对于无法保存它们，我极为遗憾。对于缺乏场外球迷们激情的表演，我更是有几分失落。也许，只有缺憾才能产生希望吧。

不知经过了几番的奋斗与磨练，激动人心的时刻终于到来。全场欢腾，礼花绽放！在镁光灯的闪烁中，你捧着奖杯，热泪盈眶。一切世俗的东西此时都变得无足轻重，你感到心中有某种东西升起，那是热血铸成的辉煌之旗在高高飘扬！

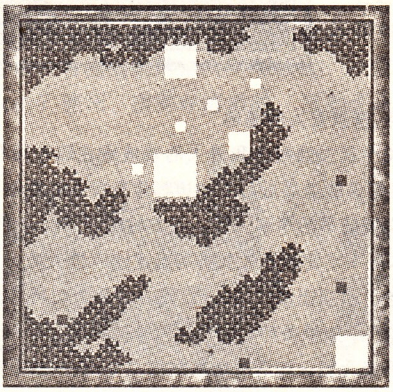


《魔兽争霸Ⅱ》完全攻略(上)

文/朱泓

自从玩过了《魔兽争霸》后笔者就一直期待着《魔兽争霸Ⅱ》的推出,现在终于等到了这个游戏,感觉真是没有让笔者失望,为了让各位玩家顺利的玩通这个游戏,笔者将在游戏中得到的一些经验和征战的过程为各位做一个简单的介绍。

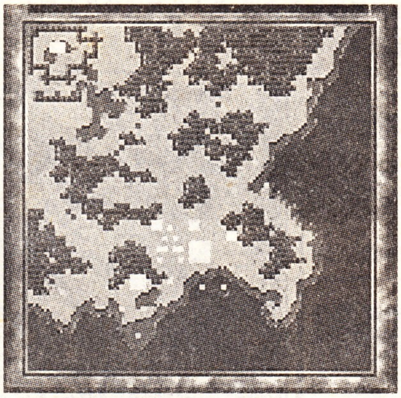
人类部分:第一关



任务:建造三座农场和一座兵营。

本关的任务非常简单,你只要获得足够的金钱和木材就可顺利过关。先让农夫去挖金矿,同时再生产一个农夫,并建造一座农场,这样就有足够的食物以供生产更多的农夫。在我方的基地周围共只有四个兽人武士,你可以把游戏开始时就拥有的三名武士集中到一起,从第一个敌人开始扫荡,应该可无一阵亡的将敌人全部击毙,然后再慢慢进行建设即可。

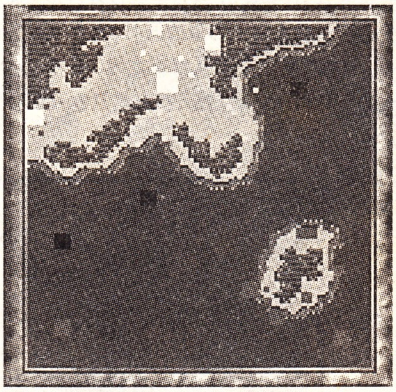
第二关



任务:营救被兽人俘虏的弓箭手,并让他们返回到能源圈内。

本关我方有六名弓箭手被困在地图左上方的兽人营寨内,我们需要把他们救出来。开始时我方可以先派一名农夫去挖金矿,同时再造一名农夫,让他去伐木,并集合我方的兵力,准备向兽人的营寨发起攻击。本关共有11名兽人其中6个飞斧手、5个武士两艘驱逐舰和一个警戒塔。当驱逐舰解决掉左下角敌方的驱逐舰后就可从那里开始扫荡敌人的部队,攻到兽人的营寨时要特别注意兽人的警戒塔,因为它的攻击距离长而且杀伤力大,一定要在它的射程之外把所有的兽人解决,再集中兵力全力攻击警戒塔就可一击奏效。驱逐舰是本关新加入我方的海军力量,但在本关里只是让你熟悉一下舰只的控制方法,对任务的完成并没有太大的影响。

第三关



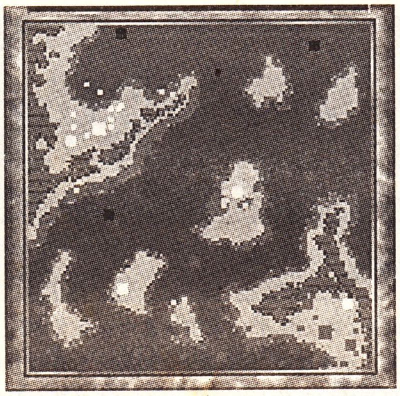
任务:建造一个造船厂并建造四个钻油平台。

本关在村庄的右上方有一座金矿,先派农夫建造一座农场,建好后派农夫去挖金矿,同时造一名农夫,当农夫建好后可派他去建造兵营,由于敌人的兵力大都分布在沿岸一代,而兽人的大本营建在另一座岛上,所以本关不用再造任何陆军,可将全部资金投入到海军的建设中去,兵营建好后建造木材厂,只有这样才能建造造船厂。在大兴土木的同时可以派军队去消灭地图左方金矿旁的2名兽人武士,而我方沿岸的2名兽人飞斧手可以交给驱逐舰去收拾。当造船厂建好后先造一艘油船,并派出去在我方沿海建造钻油平台,然后集中资金建立强大的海军舰队(加上初期的一艘,共拥有四艘驱逐舰即可)去扫平兽人的一切建筑物,这样的话要想失败都很难呀。

第四关

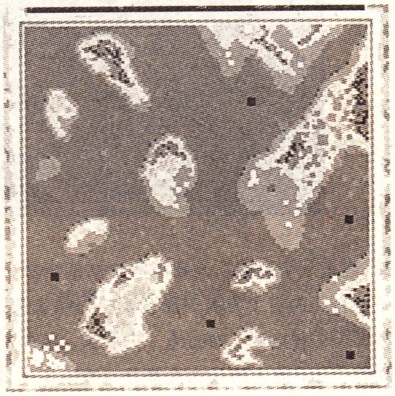
任务:摧毁兽人的基地。

本关开始时要注意让两艘驱逐舰沿着本方村庄所在岛屿的海岸进行搜索,因为游戏进行一段时间后对面岛屿上的兽人会用运输舰运来兽人士兵对村庄进行攻击,所以要将士兵合理的分配在村庄四周,尤其是村庄南方树林的两个缺口处要派几名弓箭手防守。驱逐舰在搜索过程中可将村庄南方沿海看守油船的兽人驱



逐舰击沉，并到地图右上角击沉另一艘兽人驱逐舰，然后迅速返回村庄沿海地域进行巡逻，发现兽人运输舰后立即将之击沉。抵挡住兽人的几次攻击之后，我方也应该发展到一定规模，可先建立一支强大的海军力量(约五艘左右的驱逐舰)，并建造车间提高军舰的攻击力防御力(只有建造车间后才建造运输舰)，然后即可向兽人的岛屿发动进攻。要注意本关兽人的驱逐舰比较多，可派出一艘驱逐舰去引诱敌人，其它军舰排好阵形，即可造成局部的以多打少。消灭敌人海上力量的同时，我方可建造运输舰和武士及弓箭手，当海军将兽人舰队消灭之后，就可用运输舰向兽人岛屿运送大量士兵做最后的扫荡，我方舰只亦可配合陆军摧毁兽人的沿岸目标。

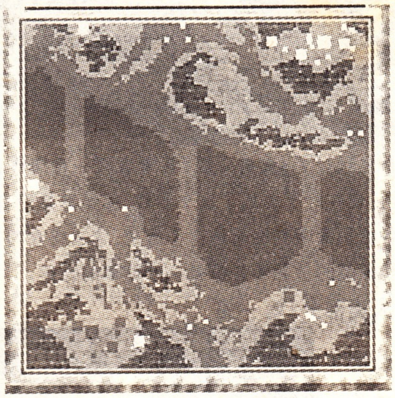
第五关



· 任务：摧毁兽人的基地。

本关开始时即有一批兽人在攻击人类的村庄，而我方的军队却在地图左下方的小岛上，你要迅速将军队送上运输舰运送到村庄中协助守军击溃兽人的攻击，并将驱逐舰部署在小岛的右上方往返巡逻，以备兽人的运输舰将兽人运送到我方村落进行偷袭。当你建造了木材厂后就可以制造攻击利器—巨弩了。本关和第四关一样，敌我双方的基地建立在不同的岛屿上，所以发展海军力量是第一要务，只有获得了制海权才能取得战争的主动。兽人的基地里也有一只类似我方巨弩的投石器，要小心它的进攻，特别是海军要离它远一点，它的攻击会给舰队造成致命的伤害。在取得制海权后就可用运输舰运送陆军对兽人的基地展开攻击，特别要注意兽人的基地左上方沿海一侧的几座警戒塔，最好先派几只巨弩去摧毁之后再派军队冲锋。本关我方还拥有一架飞行器，但这架飞行器没有攻击力，所以只能进行对着兽人基地的侦察任务。在本关的中期应让飞行器将地图的各个角落都搜索一编，兽人的驱逐舰会隐藏在你不注意的地方当你全力攻击兽人基地时偷偷溜到你的村庄附近攻击你的造船厂等设施，所以一旦发现兽人隐藏的驱逐舰立刻派舰队去击沉它。

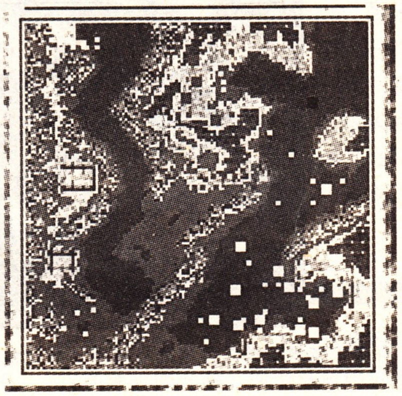
第六关



任务：摧毁兽人的基地

本关中我方的村庄和兽人的基地所在陆地间有三条通道相连，而且每条能道靠近兽人一边都建有兽人的兵站，所以我方应尽全力发展陆军的军事力量。我方村庄中即有一个金矿，但藏金量不多，另一个比较靠近我方的金矿旁有兽人武士守卫，所以本关在开始阶段应谨慎使用金钱。我方的兵力应分部在左右两个树林的缺口处，如果条件允许可在两个缺口处各造一座警戒塔，并把它们升级为加农跑塔以增强防御力量。我方的军队中增加了骑士，他们的高机动力是对付兽人投石器的重要武器。村庄中的金矿挖完后，可派遣一些部队去占领地图左侧的金矿，注意运金路线一定要有我方的士兵守卫，否则我方的农夫就会惨遭兽人的追杀了。当敌人的攻击减弱时，我方可集结兵力从最右侧的通道攻击敌人。因为这里兽人的防守力量比较薄弱，又远离兽人基地，所以是我方进行时攻击最好的突破口。攻击的同时要派部队守住另两条通道，防止兽人绕到我方攻击部队后方去攻击村庄。本关兽人基地内也有几部投石器和数座警戒塔，派骑士消灭掉投石器后，再让巨弩摧毁警式塔，兽人的基地就任你摆布了。

第七关



任务：摧毁五座炼油场。

本关开始时玩家可千万不要着急建造市政厅，因为金矿和木

材都在另一块陆地上。我方可先沿着道路向下攻击，在左下方有几个兽人看守着三只投石器，别忙着摧毁它，因为它们不会相我主部队发动攻击，相反如果消灭掉兽人后它们会加入我方的部队。得到三只投石器后，，我方即可乘运输舰去攻占地图中上方兽人的基地，进攻时要注意保存实力，因为后而后战斗非常激烈，而且金钱也不很富裕，所以多多运用诱敌深入的战术，将敌人各各击破是取得这场战役最后胜利的重要法门。兽人的基地周围设立了许多警戒塔，先派得到的三架投石器去摧毁它们（如果前面不慎摧毁了三只投石器，占领兽人基地时就会大费周折），然后再进行攻击。占领了兽人基地后就要进行建设，保证部队的后勤补给。本关的战斗任务是摧毁五座炼油场，而且敌人拥有多达十余艘的驱逐舰和本关新登场的魔力战舰，所以除海军力量之外的一切建设筑都可以免建。造出我方的新式武器战舰后，就可以先击沉守在地图中部的两艘兽人驱逐舰，然后建造油船到海上去寻找油床建立钻油平台以使我方获得充足的燃料。当我方的舰队强大起来之后（大约六艘战舰即可不造），就可以去争制海权了。兽人的驱逐舰根本不是我方战舰的对手，尤其是建造车间提高舰队的攻防能力后，敌人的魔力战舰也禁不住我方战舰的三炮，而兽人的建筑和兵力又大多分布在沿海地区，所以只要取得了制海权，就可以横扫兽人基地了。

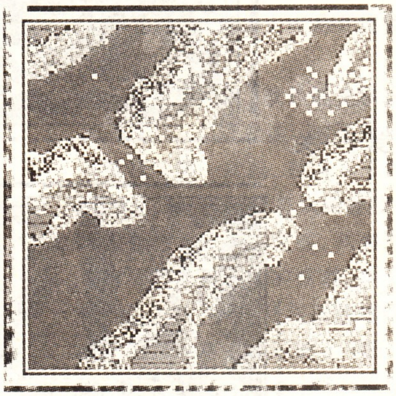
第八关



任务：镇压农夫的暴动，把市政厅升级为城堡并消灭敌人的武装力量。

本关开始时，有一些农夫展开了暴动，在村庄里到处烧杀抢掠，我方需尽快将部队开到村庄里平息这场暴动。控制住局势后，迅速派农夫采矿和伐木，并分派军队守住我方村庄左方和上方的缺口，因为本关共有三处兽人的基地，每个基地内的兽人都在等着我们自相残杀后坐收鱼翁之利，所以需守住缺口，防备兽人随时会发动的进攻。建好兵营后可对市政厅进行第一次升级，再储备足够的金钱和木材，建造马棚和飞机场就可将市政厅升级为城堡了。军力发展到一定程度后可采取诱敌深入的办法慢慢消耗敌人的兵力。由于升级后多方骑士拥有治疗术，所以本关的战斗力量应以骑士为主，配以少量的巨弩用以攻击兽人的警戒塔。在三个兽人基地中，左下方是兽人最弱，上方其次，左上方是最强大的，进攻时可以先攻击左下方的兽人基地，不仅可消灭一股敌人的力量还可获得兽人基地内金矿的开采权。然后再攻击上方的兽人基地，最后集中力量全力突击左上方的兽人。切记不要自持有了一点武力就冒然的发动进攻，本关兽人的力量非常强大，尤其是使用了勇气术后的食人魔拥有无比的杀伤力，所以在进攻之前最好先查明兽人的兵力分布后再根据情况布置进攻路线和选择攻击方法，否则你就会死无葬身之地了。

第九关



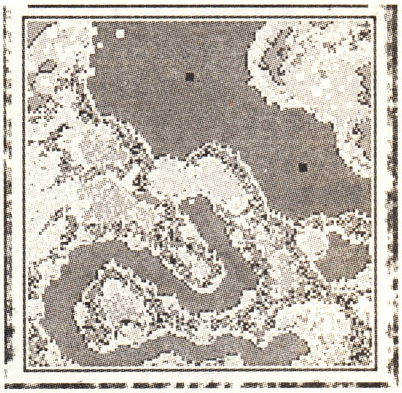
任务：护送光明使者返回能源圈内

本关我方的任务是将处于地图左上方岛屿上的光明使者护送回位于右下方我方岛屿上的能源内，我方的部队则位于地图右上方的岛屿上，要想救援光明使者并护送他回岛便需要通过两个海峡，而兽人在这两个海峡的沿岸都布置了大量的投石器和警戒塔，所以我方要过海峡就必须先除掉这些拦路虎。先让所有陆军都上运输舰，把他们运送到地图中上方的岛屿，选一处远离敌人的滩头登路，派几个武士和骑士毁去一部分围墙以利于我方调动部队，然后仍然采用诱敌深入的办法，把敌人的军队全部消灭后再派巨弩去摧毁敌人的警戒塔和海峡处的两艘兽人驱逐舰。再用此办法消灭海峡另一边的兽人，就可派运输舰去接光明使者了。接回光明使者将运输舰集中到一起，然后再集中所的驱逐舰和战舰，消灭海峡口的两艘兽驱逐舰并从海峡口冲过去，击沉把守在我方村庄沿岸的两艘兽人驱逐舰和一艘魔力战舰。除运送光明使者的运输舰外，其它运输舰也从海峡口冲过，绕到南边海岸登南陆，仍然用同样的办法消灭敌人设立的防卫武力，就可以敲锣打鼓的迎接光明使者上岛了。本关要注意保护我方的巨弩，因为它是摧毁兽人警戒的最好武器。

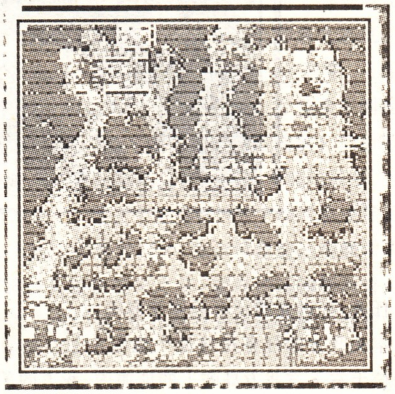
第十关

任务：建造运输工具，将叛逃的农夫送回村庄中的能源圈内。

本关需护送的农夫在地图右下角，我方的基地处于隔海的另一座岛屿上，所以本关发展海军力量是当务之急。左上方的兽人拥有强大的力量，本关进行一段时间后就会用运输舰源源不断的将兽人运送到我方的村庄里来捣乱，应尽快消灭它们。然后再占领地图中部的兽人村庄并运送一些农夫过来，在下方的海湾内建造海军基地，然后用战舰摧毁通往叛逃农夫栖身之地两岸边的兽人警戒塔，再派运输舰经过两次接力运送就可完成任务。



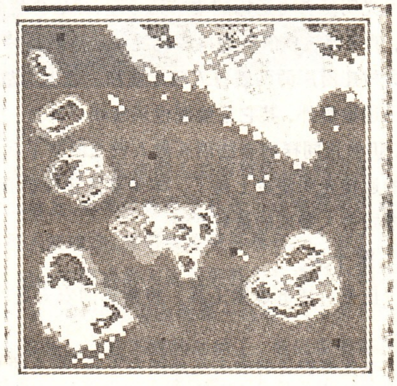
第十一关



任务:营救被兽人俘虏的法师和农夫,摧毁敌人的基地。

我方的两个法师和六个农夫被敌人关在左上方的要塞里,我军应留下一些兵力防卫村庄巨弩和骑士去执行营救任务。巨弩主要负责敌人的警戒塔。营救任务完成后就可以发展村庄,本间可以建造法师对敌人进行法术攻击。右上角的敌人力量并不强大,但是他们那遍布基地四周的警戒塔却非常可怕,幸好我们有巨弩可以对付它们,不然要想获胜还真要费一番周折。

第十二关

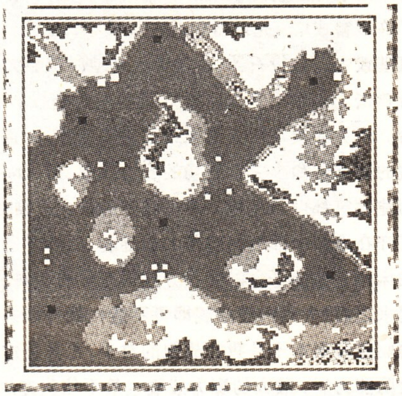


任务:摧毁兽人的运输工具,摧毁所有的炼油设施,摧毁所有的造船厂。

由于本关攻击的全部是海上的兽人目标,所以从本关一开始你就要注意发展海军的力量,并派出侦察机查看兽人的兵力分布情况,陆军只要能够保护村庄不被兽人攻陷即可。如果你发现在本关里你的舰队遭到了不明来处的火力袭击,那么你应尽快建造新式武器潜水艇,如果你没有潜艇的话你就看不到敌人潜艇的位置,只有被动挨打的份了。本关完成任务的要点在于控制制海权,而敌人的想法恰恰和你相同,所以在海上敌人有着强大的海军力量,如果你的海军不够强大,最好不要冒然对敌人发动进攻,最好集结十五艘各种舰只后再慢慢攻击敌人。

第十三关

任务:摧毁兽人的黑暗城堡,彻底消灭所有的敌人。



本关我方研制出了新型的空中武器战鹰,几乎所有的战斗都可以交给它们去完成。但是要注意的是战鹰的攻击力虽强却会伤到自己人,它在攻击时不管我方人员建筑是否在他的火力范围之内一概狂轰滥打,所以利用战鹰攻击时要小心别伤了自己。陆军在本关中的任务就是保卫村庄不被敌人攻击,海军可配合战鹰攻击敌人的海上目标。想通过这一关要做好心理准备,战斗会非常艰苦,要有耐心和恒心才能取得这一关的胜利。



第十四关

任务:摧毁黑暗之门。

本关是最后的战斗,兽人虽然在上一关被人类打得落花流水,但是残存的势力仍想借着黑暗之门的力量作最后的顽抗,我们就是要摧毁黑暗之门,打破兽人最后的妄想。本关开始时我方需以战舰和驱逐舰掩护运输舰对地图左侧的海摊进行强行登陆。守住滩头阵地之后,便可采用诱敌人深入的战术消灭兽人基地内的守军,然后建立自己的村庄进行发展。这时要小心敌人的魔龙和魔法师的攻击,迅速建立起来战鹰可以使你减少很多麻烦。本关看似需要多次进行运送部队,建造船厂的工作,其实只要你的战鹰数量够多,只考它们就可把敌人全部消灭了。再摧毁环岛里面圆形小岛上的黑暗之门你就可以看到精彩的结局画面了。(待续)

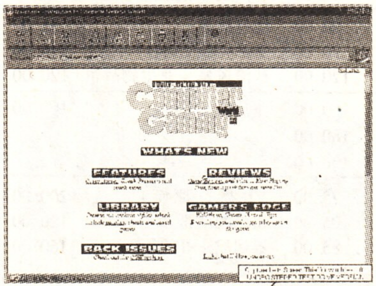
INTERNET与游戏杂志

文/软体动物

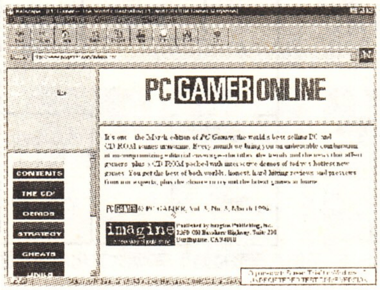
在INTERNET上，除了各游戏生产厂商有自己的HomePage外，许多著名的游戏杂志也有自己的HomePage。一般这些主页里放置的都是该杂志的当月号内容，可说是杂志的电子版。游戏杂志有自己的主页好处在于在发行范围外的读者也能及时的看到当月的新杂志，而且可以下载由杂志提供的游戏试玩版，缺点在于由于主页负责人比较忙（或是懒？）和图片会占用大量传输时间，主页上的杂志通常内容大大少于当月期刊内容，许多文章没有图片。但是对于咱们这些看不到国外杂志的人来说，已经很满足了。

Computer Gaming World是本人阅览的第一个杂志主页，该杂志的中文版也就是台湾省的《电脑游戏世界》杂志。主页内容有新游戏展望，游戏回顾，试玩游戏区，攻略秘技区等等。主页大体上看较朴素，似乎没有发挥好NETSCAPE2.0的优势。主页位置在

www.zdnet.com/gaming



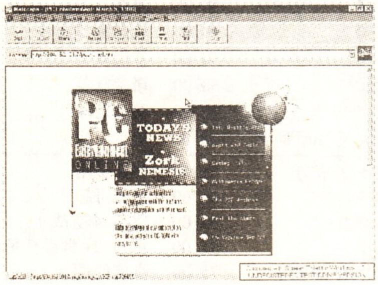
PC GAMER也是著名的电脑游戏杂志，它与台湾省的《电脑玩家》杂志也有合作关系。内容也多为新闻、攻略一类的东西，主页中加入了动画和滚动字幕，如果您十分怕听硬盘狂读数据的声音，就不要看了。



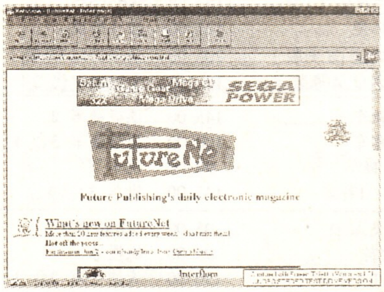
PC GAMER－www.pcgamer.com

PC ENTERTAINMANT是最近刚刚登上INTERNET的电脑娱乐杂志。内容除了部分新闻与试玩游戏外，许多内容页面还在架构中。总之，多看一个杂志没什么坏处。可能由于该杂志还在试刊中，所以地址使用的是IP地址，如有变化，杂志应该会给用户发E－mail说明。

PC Entertainment－204.162.101.7/pcehome1



Future Net是英国著名的INTERNET资讯服务网，所以自然少不了有关游戏的东西。不过要想阅读Future Net

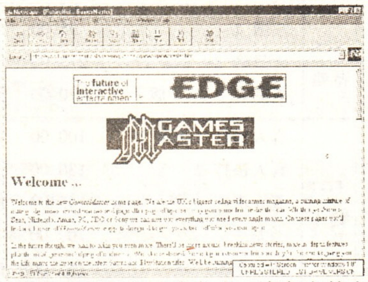


的内容，必须先填写一些个人资料并注册，才有阅览的权限。另外要注意，英国的线路较慢，浏览时要有耐心，

Futare Net－www.future.co.uk

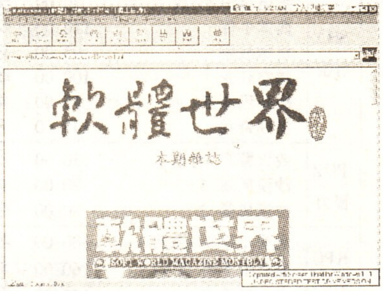
Game Master是一个包括在Futnre Net下的游戏杂志，也是英国销量最大的TV Game杂志。INTERNET上的TV Game杂志较少，所以Game Master的Homepage是不可不去的。只有在Future Net上注册的用户才能阅读该杂志

软体世界杂志在国内是拥有最高



声誉的中文电脑游戏杂志，该杂志的主页刚推出不久，大多数内容为《软体世界》杂志当月期刊的内容，不过通常只有部分内容和图片，还不如看杂志（期刊）过瘾。不过《软体世界》主页中最棒的是它有一个专页Link了许许多多的国外游戏公司、游戏主题区以及最受欢迎的几十部漫画的主页，由此页可以找到许多好东西。

软体世界－www.soft－world.com



《新游戏时代》也是一本台湾省的电脑游戏杂志，内容同样是该期刊当月号的部分内容。不过该主页中的新闻快报最值得一看的，想了解Win97－Nashville开发情况吗，想知道为什么一夜间INTERNET上无数主页全刷成黑色背景了吗，在这里都能找到答案。

新游戏时代－www.acertwp.com.tw/index21/index2



北京智乐王国游戏机专营店世嘉兼容卡

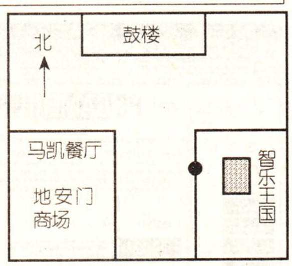
邮购价目表

	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
SLG 战略	三国 1	95.00	乱世霸者	75.00	圣骑士战记	60.00	众神的遗产	190.00
	大战略 2+三国 1	215.00	信长野望（霸王传）	270.00	石中剑（原装）	190.00		
	凯撒大帝（英文版）	70.00	圣骑士战记（原装）	90.00	欧陆战线	125.00		
FGT 格斗	真人快打 1(原装)	100.00	饿狼传说 2(原装)	150.00	街霸（16人，40M）(原装)		世界英雄	90.00
	真人快打 2	130.00	侍魂（原装）	140.00		240.00	幽游白书 2	
	真人快打 3	145.00	侍魂	135.00	街霸（16人，40M）	220.00	(魔强统一战)	135.00
	七龙珠	100.00	龙虎拳	95.00	WWF摔角	135.00	X-MAN2(动作)	95.00
	摔角霸王	185.00	街霸（12人，16M）	95.00	拳王争霸	185.00	阿拉丁	110.00
ACT 动作	蜡笔小新	100.00	变形侠医	90.00	格斗四人组 3	135.00	美少女战士（原）	160.00
	音速 2	70.00	海豚 2	80.00	狮子王（原装）	160.00	金刚战神	110.00
	音速 3(原)	130.00	海豚 3	100.00	狮子王	130.00	漫画地带	100.00
	音速 4	95.00	侏罗纪公园 2	90.00	神奇男孩（原装）	80.00	战斧 3	75.00
	丛林冒险 1	90.00	蜘蛛人 2	115.00	神奇男孩	50.00	环保坚兵	140.00
	丛林冒险 2	100.00	蜘蛛人 4	160.00	龙女	70.00	正义使者 1	100.00
	送报童 1	50.00	送报童 2	70.00	送报童 2合 1	50.00	正义使者 2	135.00
	蜘蛛人	50.00	妖子	50.00	梦幻战士	50.00	异形风暴	50.00
	鬼邻居	50.00	唐老鸭	50.00	诺米救美	80.00	旋风女战士	50.00
	十字军	50.00	奇幻森林	70.00	顽皮足球	100.00	宇宙忍者	50.00
	外星王子	75.00	格斗四人组 3(原装)	140.00	美少女战士	95.00	死光枪	50.00
SHT 射击	坦克大战（原装）	70.00	死亡战争（空战）	65.00	特勤金刚	105.00	空牙（空战）	80.00
	雷电传说（空战）	70.00	魂斗罗	100.00	忍无可忍	100.00	雷电+空牙（空战）	125.00
	西部牛仔	110.00	反爆特勤组	65.00	雷鸟 4(空战)	75.00	超时空特警	130.00
	机械战警	95.00	异形战士	85.00	雷鸟 2+世界杯足球	90.00	迷航战舰	140.00
	越空狂龙	100.00	联合大作战（空战）	75.00	真实的谎言	95.00	魔甲奇兵	50.00
	战斗玛丽亚	75.00	异形三代+外星战将	80.00	恐怖角	135.00	西洋封神榜	50.00
	星际奇兵	145.00	太空战斗机（空战）	65.00	武器之王（空战）	50.00	宇宙达人（空战）	50.00
PUZ 智力	毁灭警官（射击）	130.00	沙漠风暴 3	100.00	坦克+007	90.00	红色战区	95.00
	沙漠风暴 1	70.00	F-22+地面大作战	110.00	F-15	70.00	亚瑟传说(RPG)	190.00
	沙漠风暴 2	80.00	赌城+3合 1	105.00	终极战役	120.00	沙漠风暴+亚生物战争	120.00
RPG 模拟	光明十字军（原装）	180.00	英雄传说	125.00	战斗传说	160.00	斗技王（原装）	160.00
	光之继承者（原装）	160.00	梦幻之星（复刻版）	200.00	新创世纪（原装）	180.00		
	光之继承者	140.00	梦幻之星 4(原装)	180.00	大航海时代 2	190.00		
RAC 赛车	摇滚赛车	145.00	街头飙车	145.00	顶极赛车 2	75.00	VR赛车（原装）	200.00
	川崎赛车	70.00	印地赛车	100.00	顶极赛车 3合 1	125.00	超级摩洛哥 2	120.00
	疯狂赛车	90.00	F-1赛车	90.00	机车 2	85.00	蚯蚓战士Ⅱ（动作）	160.00
	文素赛车	90.00	新 F-1赛车	145.00	机车 3	105.00		
SPG 体育	96'FIFA足球	130.00	篮球飞人	95.00	NBA JAM 2	140.00	NBA JAM（原装）	50.00
	台球	75.00	95'台球	95.00	橄榄球	50.00	J联盟足球	120.00
	篮球飞人（原装）	160.00	96'NBA篮球 Live	130.00	天使之翼 2合 1	70.00		
TAB 桌面	锄大 D	180.00	梦幻水果盘	125.00	麻雀恶魔塔	175.00	究极麻将Ⅱ	140.00
	究极麻将Ⅰ	90.00	戴维丽斯	50.00	魔珠历动	50.00		
	世嘉制式转换卡（NTSC-PAL）100.00元（能提高世嘉机的兼容性）							

注：以上游戏卡价格均不含邮费，邮购每盘邮费 10 元；2 盘 15 元；3 盘以上邮费均为 20 元。游戏卡名称后面有（原装）字为日本原装卡，其他为台湾生产。

特别声明：1.以上世嘉卡邮购价格只针对除北京地区外其它省市。

2.北京地区零售价格以本店门市标明价格为准。



五路汽车鼓楼站下车，宏大文化用品对面

特别推荐：A'CAN F-16 游戏机（PAL/D 制式）980 元，游戏卡均为 280 元（包括：邪恶之子、音速飞龙、光明战史、三国志武将争霸、嘻游记、福尔摩沙大对决、赌霸、非洲探险、超级中华职棒。）

北京智乐王国游戏机专营店游戏机邮购价目表

	机种	单价(元)	邮费(元 台)
世嘉16位游戏机	日本原装世嘉机Ⅱ型 MEGA DRIVE 2(PAL-D 60制式)(随机赠送原装卡带一盘)	680.00	70.00
	日本原装世嘉机Ⅱ型 MEGA DRIVE 2(PAL-D 50制式)(随机赠送原装卡带一盘)	850.00	70.00
	日本原装世嘉机Ⅱ型 MEGA DRIVE 2(NTSC制式)(随机赠送原装卡带一盘)	630.00	70.00
	日本原装液晶手掌机 GAME GEAR (随机赠送原装卡带一盘)	980.00	50.00
	台湾主板世嘉兼容机Ⅰ型 100%兼容(PAL-D 50制式)(随机赠送世嘉卡一盘)	580.00	70.00
	台湾主板世嘉兼容机Ⅱ型 100%兼容(PAL-D 50制式)(随机赠送世嘉卡一盘)	680.00	70.00
	中外合资妙博士世嘉Ⅱ型机 100%兼容(PAL-D 50制式)(随机赠送世嘉卡一盘)	550.00	70.00
	台湾原装世嘉"魔碟"磁碟机 16M (可接键盘,鼠标,电脑)(随机赠送磁碟十张)	1780.00	50.00
	台湾原装世嘉"魔碟"磁碟机 32M (可接键盘,鼠标,电脑)(随机赠送磁碟十张)	2380.00	50.00
超任游戏机	日本原装超任主机(美版 NTSC制式)(AV,RGB输出)	980.00	80.00
	日本原装超任主机(日版 NTSC制式)	980.00	80.00
	超任博士-7磁碟机 32M (随机赠送磁碟游戏十张)	1680.00	50.00
	日本原装日版超任主机(NTSC-PAL两用)	1050.00	80.00
	超任世嘉双用磁碟机龙Ⅲ (随机赠送磁碟游戏十张)	1680.00	50.00
	超任磁碟龙Ⅱ 32M (特别推荐)(随机赠送磁碟游戏十张)	1380.00	50.00
次世代	世嘉土星 32位游戏机 SATURN(NTSC制式 110V AV,RGB输出)	2880.00	100.00
	3DO 32位游戏机(松下日版)送原版 3DO碟一张 220-110V电源一只	2180.00	100.00
	世嘉土星 32位游戏机(欧洲版能同时玩美日版游戏 PAL-D50,220V)	2880.00	100.00
	SONY游戏站 PLAYSTATION (NTSC制式 110V AV,RGB输出)	2780.00	100.00
	SNK"机皇"NEO-GEO-CD(送原版 95博击之王一张)(NTSC制式 220V)	2880.00	100.00
	NEC-PC DUO CD(送原装盘 10张)(NTSC制式 110V AV,RGB输出)	1280.00	100.00

	名称	单价	邮费	名称	单价	邮费
世嘉配件	世嘉原装 6键手掣(ASCII)	80.00	15.00	世嘉机专用制式转换器	140.00	15.00
	世嘉原装遥控手掣(两只)	180.00	30.00	世嘉摇杆手掣	120.00	20.00
	世嘉光电手枪(送枪卡一盘)	180.00	20.00			
超任配件	超任制式转换器(NTSC-PAL-D)	140.00	15.00	超任博士 16M 扩展卡	600.00	20.00
	超任博士光碟机(送四张金碟)	1980.00	100.00	超任原装手掣	150.00	15.00
	超任+世嘉两用摇杆手掣	180.00	30.00	超任博士 32M 扩展卡	880.00	15.00
次世代配件	土星原装手掣(日本)	280.00	15.00	SONY原装手掣	380.00	15.00
	土星 6键连发手掣(香港产)	150.00	15.00	SONY原装记忆卡	350.00	20.00
	土星组装手掣(香港产 EL-233)	120.00	15.00	3DO组装 6键手掣(EL-403)	120.00	20.00
	土星原装大摇杆手掣	480.00	70.00	3DO组装连发手掣	150.00	20.00
	土星原装飞行手掣	780.00	100.00	3DO原装光电手枪	530.00	30.00
	土星原装方向盘	630.00	100.00	3DO原装解码(可看 VCD影碟)	1580.00	40.00
	土星原装记忆卡	550.00	20.00	SNK"机皇"摇杆手掣(原装)	380.00	50.00
	土星原装解码器(可看 VCD影碟)	1500.00	20.00	3DO SNK SONY用 S-VIDEO端子线	80.00	10.00
	土星组装光电枪	280.00	30.00	SONY原装手掣(NAMCO)	580.00	15.00
	土星专用 S-VIDEO端子线	80.00	10.00	世嘉+超任+土星三用摇杆	300.00	50.00
	通用制式转换器 NTSC-PAL-D60(所有 NTSC制式游戏机都可用)	280.00	30.00	世嘉+超任+3DO三用摇杆	300.00	50.00
				土星分把器(6人)	450.00	50.00
游戏软件	3DO游戏光盘(原装)	120.00	10.00			
	超任游戏软盘(拷好游戏节目 一级软盘)	5.00	0.80			
	超任游戏软盘目录函索 20元 套					
	世嘉游戏软盘	8.00	0.80			
	世嘉游戏软盘目录函索 20元 套					

土星原版盘

VR 战士Ⅰ(对战)280 VR 战士Ⅱ(对战)550 龙珠(对战)550 X-MEN(对战)500
战斧(对战)480 忍空(对战)550 格斗超新星(对战)500 3D 对战(对战)550
恶魔战士Ⅱ(对战)500 电影版街霸(对战)350 北斗神拳(对战)550
格斗 RPG(ACT)500 机甲对战(对战)550 纵横无尽(射击)480 兵蜂Ⅱ(射击)480
机动战士高达(射击)480 自由女神射击(射击)480 隐形战斗机 F-117(射击)580
铁甲飞龙(射击)400 机甲少女(射击)380 三次元大战(射击)520
王国传说(RPG)350 魔法骑士(RPG)320 碧奇魂(RPG)250 武器传说(RPG)520
魔铠骑士(RPG)250 辉水晶传说(RPG)250 D 之食卓(冒险)480 卒业Ⅱ(SLG)480
真说梦见馆(冒险)680 CG(瞬帝)280 CG(利昂)280 三国 IV(SLG)880
烈岛震撼(SLG)480 篮球飞人(篮球)380 世嘉拉力(赛车)480 球坛界(体育)280
梦游美国(赛车)420 湾岸赛车(赛车)580 上海万里长城(桌面)480
弹珠台(桌面)480 暴风赛车(赛车)280 大战略Ⅱ(SLG)530

SONY P S 原版游戏盘

斗神传(对战)600 斗神传Ⅱ(对战)600 山脊赛车(赛车)600 兵蜂(射击)480
电影版街霸(对战)380 J 联盟足球(足球)380 得点王(足球)480 VF-9(射击)480
第四次机器人大战 S(SLG)580 星际之刀(空战)480 3×3 只眼(RPG)480
金属战机(射击)380 95 棒球(球类)480 银鹰战机(射击)480
机动战士(射击)480 宇宙英雄(奥特曼)(对战)280 模拟生化人(3 盘)580

特别声明

1. 以上游戏机邮购价格只针除北京地区外其它省市。
2. 北京地区零售价格以本店门市标明价格为准。
3. 因各地邮购情况有别,收到日期为 7-9 日(按邮购者寄出 汇款日期算起)。

特别推荐

日本原装世嘉 7 合 1 机(AIWA-爱华)(可玩普通世嘉卡/世嘉 CD/听音乐 CD/磁带录放功能/FM-AM 收音功能/卡拉 OK 功能/立体声音箱)单价:2780 元 邮费:120 元

特别服务

本店以强大的技术力量为广大电玩迷提供以下服务:维修各种游戏机,维修快捷、收费合格。本店邮购部本着守信誉、发货快捷的原则,所寄货物均以特快专递(EMS)邮寄,保证质量,如有质量问题,凭发票一个月内调换。请在汇款单附言栏注明所需物品名称,并注明联系电话,以便及时联络。

因篇幅有限,经营品种未能详尽,欢迎电话垂询!

本店批发部面向全国批发游戏机、游戏卡!

地址:北京市地安门外大街 36 号(100009)

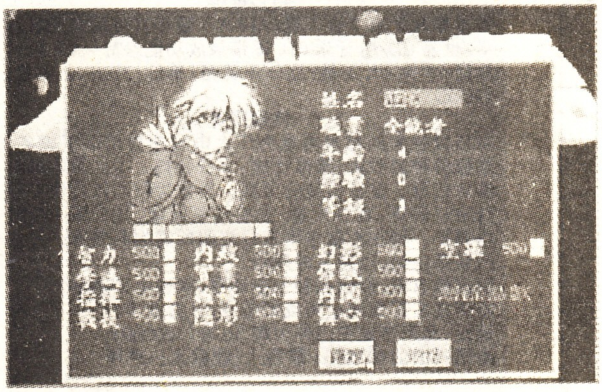
电话:(010)4035664 联系人(收款人):卢华

《大银河物语》攻略心得（下）

文/金南

金钱的提高是《大银河物语》中一个使玩家感到轻松的特征。喜欢玩 SLG 类游戏的玩友往往都曾为金钱的增加感到过头痛（用 GB 等工具者除外）。在《三国演义》、光荣公司的《三国志》系列、《信长之野望》、《元朝秘史》等游戏中，玩家一般都是通过低价购入物品，然后高价卖出的方法积攒金钱。这种方式不但很慢，而且物价指数的高低变化是随机的，令玩家难以把握。某些不错的 SLG 游戏中还增加了“请求外援”一项，虽然改变了买进卖出的方式，但仍有随机性，并给人一种发了横财的暴发户的感觉。在《大银河物语》中，玩家完全可以不必干投机倒把的勾当，只要持续派舰队进行“内政管理”和“工商生产”行动，保证你的“内政”值和“实业”值就会增加。当这两个值都保持在 800—1000 之间时，国家欣欣向荣，大家安居乐业，使劲生孩子，自然人口数就会稳定而快速地增长，而税收当然也由此增加。到每年的 12 月结束时，内政部长会向你报告这一年度增加人口数和税收数。这样的金钱数理所当然就增长了。不过，也不能因为金钱容易获得就掉以轻心，你要时刻注意“内政”和“实业”两个值，它们每年都比上一年自动降低 10%，如果滑到 800 以下，人口就会开始流失，那么经济状况可就不妙了，国家的安全也会因此而受到威胁。所以玩家要小心看待“内政管理”和“工商生产”两项行动。但不管怎么说，《大银河物语》能保证你付出劳动就有收获，不必为那些你自己控制不了的物价指数提心吊胆。

与“勤务”同时进行的另一个任务是“探险”，用于探险的舰队不一定配备大量战舰，也未必需要各项能力都很强的人员，但亚顿必须做到每个月派一支舰队出去探险。这是因为达到本关规定的目标所需要的一些关键事物不一定存在于亚顿所在的星球上，它们往往只有在其他星球或跳跃点（一个新词！）上才能找得到，这一点又使得《大银河物语》有些 RPG 游戏的特点。探险工作是很重要的，有些星球和跳跃点的秘密要在多次探险后才会披露出来，所以你要有向同一个地点重复派遣探险舰队的耐心。如果在星图上，你的鼠标所指的星球讯息为红色时，表明该处有敌军驻守。如果你的武装力量足够强大，你就可以派舰队去攻击它；如果你的武装力量不足，那就等建设好了再说吧！不过，在建设的过程中，敌人可说不定主动来进攻，那就要看你的运气和能力了。另外，探险活动还往往能找到对你的“勤务”有帮助的事物或发现新的人员。笔者就曾因在阿尔德星区的 1013 跳跃点探险时发现了 30000 万金钱而激动不已。要知道，当时笔者自己积累的金钱也不过 20000 万多一点；此外正处用人之际时，恰好在泰雅行星找到了文官香云和武将虎昭。用在探险中找到的横财制造出的战舰以及将领在后来的战争中发挥了几乎是决定性的致胜作用。



与以前其他 SLG 类游戏一样，进入战争状态的原因有两个，一是主动出击，即通过“任务”菜单中的“战争”项主动进攻敌人基地，打与不打完全由亚顿自己决定；二是被迫迎战，如果亚顿所在的地点被紫心帝国的追击舰队发现，敌人会发动攻击，有时太空强盗船也会不速而至，前来骚扰，这时候亚顿打也得打，不打也得打。敌人主动进攻的事件是随机发生的，但这些事件不象 RPG 游戏那样频繁，也不是人员、装备升级的必要条件。如果亚顿的舰队建设得很强大，太空强盗就不敢来了，紫心帝国的舰队也只有躲在基地里等着挨打。这与大多数 SLG 类游戏是类似的。

无论是主动出击还是被迫迎战，游戏都进入战争画面。舰队的初始位置是自动设定的，省去了玩家安营扎寨的麻烦。战斗也是回合方式进行的，敌我双方各下达一次指令为一个回合。在《大银河物语》中，战斗没有弹药和时间的限制，双方的生死决定于防御程度。每遭受一次攻击，舰队的防御程度就会减少一些，直到一方全部舰队的防御程度都被彻底摧毁，战斗方才结束，所以，《大银河物语》中的战斗都是“不成功便成仁”，没有从战场上逃离的机会。

引擎决定你的战舰在每个回合中的移动距离，武器则决定战舰的射程。这两个因素是玩家在战斗中要特别注意的，尤其是当你的战舰的数量和火力不如敌人，而射程远于它们时，排兵布阵就是一种学问了。既要用处于劣势的火力在远处断削弱敌人，又要在敌舰开火时灵活地避开。

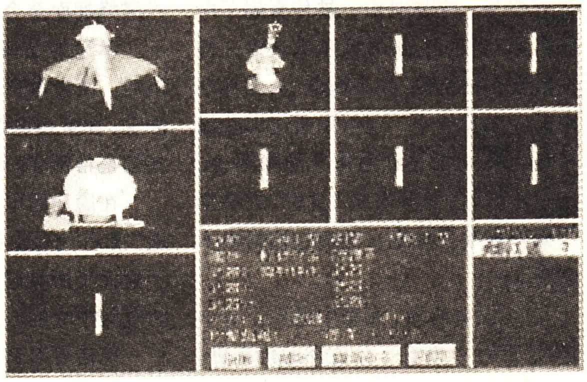
远距离射击有不受伤害的优点，紧靠敌舰也可以发挥"超能"的长处。"隐形"和"幻影"可使敌舰找不到我方战舰的位置，从而四处扑空，无法攻击；"催眠"可以使敌人在几个回合内头脑麻木，动弹不得，屡屡挨打而无力还击；"内哄"可使敌舰指挥失灵，一片混乱，而我方战舰趁机狠揍之；"慑心"更有趣，它能使敌舰之间互相残杀，眼见着敌人强大的火力都落在别一批敌人的身上，那是多么惬意呀！"空跃"则可使我方战舰移至战场任何地方，不受引擎能力限制，这在我方某支舰队抵抗不住敌人舰队的攻击进，可以起到弱小的舰队及时撤开，强大的舰队迅速赶到增援的作用。只有我方可以使用超能，敌方将领虽有超能值却都不会使用，所以巧妙地运用超能可快速地克敌致胜。

但在战斗使用超能时也要注意，只有在舰队中某个将领的该项能力值在 2000 以上时方可使用某种超能。战斗中每使一次，超能值就减 1000，若舰队中无人超能值在 2000 以上，那么该支舰队就能使用超能了。同时，"催眠"、"内哄"和"慑心"三项进攻性超能值只有在我方将领的该项超能值高于敌方将领的时方可使用。即使高过敌方将领，也未必一定运用成功，高过敌方将领的值越多，成功率越大。每次运用超能后，该舰队中每个将领的该项超能值都会下降。下降的数字是恒定的，所以舰队中将领越少，每个将领剩下的超能值就越少；反过来说，舰队中将领越多，每个将领能保存下来的超能值也越多。这个事实提醒玩家，将领的数量是很重要的。战舰装备的武器再多，飞得再远，防御力再强，没有将领驾驶是不行的。一个将领可以驾驶一艘战舰，一个舰队最多可有 10 名将领。试想如果在战斗回合中，只看见自己的两艘战舰向对方发射两束火力，那你对胜利的信心岂不大减？而如果你的十艘战舰一起把强大的火力射向敌军战舰时，那又是何等的壮观！因此，在战斗中要注意避免得不偿失的战果。可能经常发生这样的现象：玩家在经过几度苦战之后，终于歼灭了敌军舰队并俘虏了敌军女将，但同时付出的惨重代价是数艘耗巨资制造出的战舰被击毁，十几名身经百战，各项值都很高的将领阵亡，如果你碰上这种情况，建议你还是载入游戏进度，重整旗鼓后，再打一仗吧！战败的后果是悲惨的，紫心帝国杀死了亚顿，吸取了男人逃跑的教训，重新研究出新的生化人，使之没有能力进行独立的判断，于是，在银河系中，男人永远成了女人的奴仆……

每当你率领舰队在规定的时间内达到既定目标时，游戏就进入下一关，你的军师、内政部长、国防部队、科学部长会告诉你在本关的主要目标是什么，并从各自的领域提出建议。于是，又一道征程摆在脚下……游戏自始至终只有你一个男人，其余的无论是部下还是对手，全部是女人，当你带领自己的逐渐建立起来的舰队，历经千难万险，冲破重重关口，终于击败了紫心帝国的政权，推翻了莎朗 22 世的统治，在银河系中建立起新的政治秩序时，你一定有种淋漓尽致的感觉。游戏结尾告诉你，在数年以后，由于你的功绩，银河系开创了男人和女人互相支持、互相帮助的新时代。

《大银河物语》不仅游戏过程诱人，其界面也十分精美。当笔者初次看见游戏中星球的画面时，不由吃了一惊，以为是从卫星拍摄的外星照片上抄来的，后经智冠科技有限公司的人员解释，方知这近百个星球画面都是智冠的红蚂蚁工作室的程序设计人员自行设计的。整个游戏采用了 640×480，256 色的高解析度，令人叹为观止。

《大银河物语》是由曾制作《神州八剑》，监制《三国演义》的著名工程师杨第先生策划设计的。更有意义的是，该游戏除了音效和音乐外，全部是由智冠电子（北京）有限公司的红蚂蚁工作室在北京西北郊的上地信息产业基地研究开发出来的。这表明，祖国大陆的游戏刚刚起步，就已不低于世界上任何其他国家。整个游戏的研究开发过程为一年。为了适应了除了台湾省以外的中国其他地区的玩家习惯，游戏初次设定参数时增加了字型选择和输入法，使玩家只要会汉语拼音，就能自由命名君主、舰队和战舰，不必去猜令他们头痛的台湾汉字注音法了，同时，智冠科技有限化司为了让全球华人能够同时拿到中国人自己研制的游戏软件，根据不同地区的情况，分成简、繁两种文字包装，并且配合当地的生活水平，采取了不同的价格战略。在除了台湾省以外的国内市场，一片容量高达 300 多兆的《大银河物语》光盘，仅售人民币 49 元。这种价格战略对于疯狂的软件盗版行为不啻是一种有力的打击。玩家不要错过这个机会，赶快去买一张《大银河物语》，充分享受快乐吧！





Windows 下出了 RPG

话说《病毒大战》

机种　IBM－PC，WINDOWS3.1　486－33 以上

文/风笑天

编者按：去年第四期本刊发表《乌鸦·乌鸦·叫》一文，对中国电子游戏业的现状和前景表示悲观。清华金盘公司的杨南征先生在另一杂志撰文《乌鸦别叫了》予以迎头痛击。时隔半年，杨先生领导的游戏工作室拿出了几部光盘游戏，“用事实说话”。国内游戏业有长足的进步，使我们倍感欣慰。“愿我们的悲观论调只是杞人忧天的聒噪而已”。

此时，我正穿越在黎明前的一般静寂之中，摩天楼幢幢的黑影，将城市包围在钢筋水泥的丛林里，偶而，天际掠过一道流星微弱的光芒，于是我按了一下键……，屏幕上的出几行字：

在那个电脑病毒横行泛滥的年代，社会安全和个人隐私经常遭到肆无忌弹的侵犯。

一次病毒侵袭的狂潮之后，安其尔城的电脑神童吉姆决心自己的制造出一个电脑战士来保卫他家的信息资源，经过三天三夜的连续工作，终于，在第三天的深夜里，一个具有神奇力量的电脑战士诞生了。

它的名字就叫 aX。

电子流以光的速度掠过面前，aX 提着战斧。穿越时空，被传真到了电脑世界，当时，电脑城市里有迷宫一样曲折复杂的电路，高高低低、大大小小的芯片和元器中。还可以看见那些绿色的丑陋病毒在电路板上游来荡去，不过还算好，这种名叫“贪吃”的病毒只知道傻乎乎地吃，消灭它们根本不费劲。

aX 左碰右撞，无意中进入了一个芯片，芯片中央有一台古怪的传真机，走上去，传真机开动起来，aX 被传真到了另外一个更为神秘的空间里。

走出芯片，眼前是一片灿烂的星空。啊，原来是行走在茫茫宇宙之中，前方有一条纵横交错的透明的网络，aX 就在这电子时空隧道里穿行。

前方虚空中出现一座奇怪的石头门到跟前，大门自动打开，发现自己又闯入了一个芯片里，这回可不一样，芯片里有一个毛茸茸的长着六条腿的怪物，正挥舞着手中的刀剪破坏着磁盘的扇区，六条腿的怪物终于被消灭了，但是那些被病毒侵染过的坏道依然会伤害人，必须将他们全部修复，否则被消灭的病毒还会复生。在许多芯片里，隐藏着各种各样意想不到的病毒：有的只能看见病毒的手和脚，它能跟踪伤害 aX，aX 却无法攻击它；有的象百足虫，越杀越多，从四面八方包围 aX；有的长得和 aX 一模一样，令人莫辨真伪；还有的仅以“0”和“1”的形式出现，很快便传染遍整个芯片；有时 aX 进入一宁静的天空里，刚想喘口气，不料星光闪烁之后大批光碟蜂拥而至令人无招架之力。

幸运的是每当 aX 消灭一个病毒以后，便会得到一种提高自身能力的法宝，如生命电池，无敌光环等等，这些都是帮助 aX 克毒制胜的好武器。

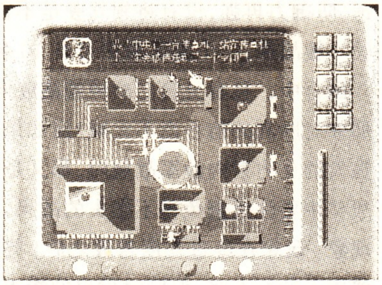
在隐居的电脑世界的智者“万事通”和古代勇士灵魂的帮助下，aX 终于消灭了所有芯片中的病毒，得以来的电脑中央的心脏 CPU 。

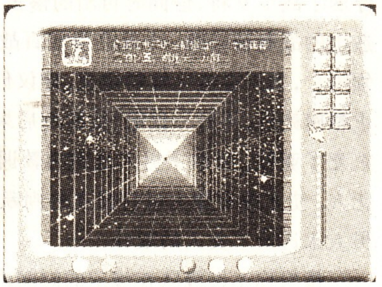
统治着 CPU 的是病毒之母“终结者”。它是破坏电脑世界和平与安宁的罪魁祸首。它张开狰狞的大口，喷出臭热的火焰，血红的眼睛里飞出一个个白色的小幽灵，围绕在 aX 周围游荡，伺机猛扑上来，一下子将 aX 逼入了绝境。

结局如何？aX 是战胜了病毒之母“终结者”，看到电脑世界恢复和平的奇丽壮观景象？还是和牺牲了的古代勇士一样，只好等待下一位闯入电脑城的勇者来挽救被万恶的病毒所吞噬的世界？

这一切全靠你了，游戏者。

九六元旦，金盘公司的力作《病毒大战》上市，我终于可以在 Windows 下面玩我最喜爱的 RPG 游戏了，一买来我就在电脑前面泡了整整两周，从熟悉键盘功能开始，边攻关边画下电脑城的地形图，并记录每关的病毒及





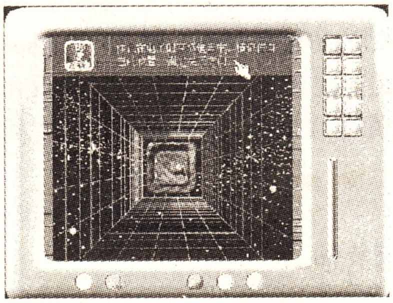
其特点，幸运的是这个游戏是可以存盘的，还有良好的帮助功能(只需要按一下“Insert”键就可以和神童吉姆通话并得到指点)。终于，一点一点将整个游戏穿了，现在，就将敝人在攻关时的一些心得和秘诀与众玩友分享一下。

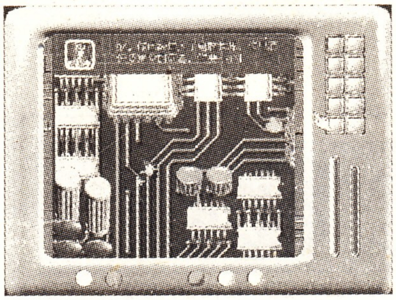
《病毒大战》的片头很长，如果你不想看可以随便按一个键便跳过去。进入游戏之后，主画面是一台掌上游戏机(类似 Gameboy 之类)。游戏机中央的屏幕里是游戏的场景。游戏机下方有五个功能键，其自左至右依次是：“退出”(离开游戏，返回 Windows)，“重新开始”，“取记录”(只能读取上一次的存盘记录)，“存记录”(随时记住保存)，“帮助”(显示如何使用键盘功能)。

键盘功能如下：F1(帮助)；F2(存盘)；F3(取记录)；F4(重新开始)；上下左右方向键(移动 aX)，空格键(攻击)，Alt(离开芯片，但 aX 必须站在出口处)，Ctrl(使用法宝)，Page Up/Page Down(选择法宝) Pause(暂停)，Insert(提示信息，该键非常有用!)

病毒有隐形、假面具、幻影、光碟、贪吃、坏道、太级球、01 生长、跳舞的精灵和终结者等等。

法宝有斧风（扩大 aX 的攻击范围和攻击力)，免疫（提高 aX 防御能力)，眼镜(可以发现隐形病毒)，飞斧(可以远距离攻击敌人，特别有用)复制（可以自我复制)，定时（可以定住敌人一段时间)，光环(使自己无敌)，电波(具有大范围猛烈的攻击力)，电池(可将 aX 的生命值加满)，地图(可以观察自己在电子时空隧道中的方位，不致迷路)。





游戏一开始，你先与吉姆通话，他会让你去找电脑世界的智者，你尽量不要先和隐形、假面具等病毒纠缠。因为你这时的能力有限，应尽快寻访智者。

这时智者会给你一张地图，有了它，你就可以坐传真机进入电子时空隧道，依靠地图穿越时空隧道，找到史前战场的遗迹，在那里古代勇士的灵魂会向你传授斧风绝技，有了斧风，你的攻击力会大增，然后去寻找一些容易消灭的病毒，消灭它们，得到更多的法宝，这样你的战斗能力有了进一步的提高，然后再去和那些厉害的病毒交手，待消灭所有的病毒之后，赶往 CPU，和病毒之母决一死战，记住，在进入 CPU 之前，千万先存一下盘，否则你又要从头来过。

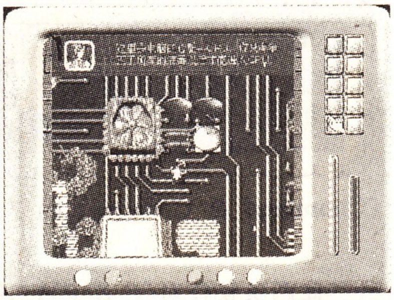
根据我玩《病毒大战》的经验，总结了以下几原则：

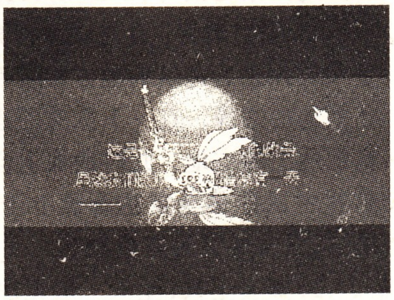
一、打不过就跑：该游戏有一个最大的特点，就是你可以随时离开病毒占据的芯片，不打此关（不象一般的 RPG，非得有个先后次序)。

二尽量节省法宝的使用：因为有些法宝是有使用次数限制的。越到后面病毒越厉害。你如果过早地浪费了法宝，最后可能根本无法过关。

三寻找病毒的弱点，有针对性地使用法宝：每一种法宝都有其针对性，你必须不断摸索出规律。法宝用得好，往往有事半功倍的效果。如打隐形之前先拿到眼镜，攻击幻影则最好用飞斧远距离攻击。

四、勤存盘，这是千古不变的游戏规则。





总之，《病毒大战》是一个非常引人入胜的动作型 RPG 游戏，它不仅要考验你的反应速度，还锻炼了你的记忆力和观察分析能力，另外，几个特别值得赞扬的特点：

一、快速平滑的全屏显示速度：众所周知 Windows 下之所以缺少好游戏，就是因为它的显示速度太慢，而该游戏似乎解决这个问题，这点令人十分惊讶。

二、自由选点：这是游戏者梦寐以求的一点，除了最后一关病毒之母外，其余各关均由游戏者自行决定攻关次序，由于每关的法宝各不相同，所以产生的游戏结果也各不相同。

三、病毒智能化和多样化：每关病毒的形式和特点各不相同，有时令你应接不暇，有的病毒还十分狡猾，会躲闪你的进攻，并伺机而动。

四、前后景声音同步：该游戏可以做到背景音乐，画外音，敌我双方人物的音效同时存在，造成更为强烈的现场效果。

玩了这个游戏，不由得大为振奋，看来国内的游戏界起步很快，这着实令我们这些发烧友欣喜万分，衷心希望象这样的好游戏能多诞生一些。

责编/软体动物

PC 秘技

《Command & Conquer》隔空造物与卖兵法。

TEST:YES

此两条秘技对《C & C》1.19 版无效。

1. 隔空造物：首先必须拥有雷达与士兵，让士兵走到想造建筑的地方，然后移动主画面到自己基地的边缘，点一下欲建的建筑，将鼠标移到基地边上的空地，此时地面上会出现白影，这时迅速将鼠标移至雷达画面上士兵的绿点上按键确认，就实现了隔空造物。

2. 贩卖士兵，士兵一般无法贩卖，只有战死，但有个方法可以买掉士兵。先在基地边上建一个50元的草垛，让想卖掉的士兵走到草垛（越近越好）。然后按下 SELL 键，将鼠标移到草垛与士兵的接缝处，箭头会变成美元形状，这时按键贩卖。您会发现士兵被卖掉了。

以上两项秘技须多试几次才能掌握

北京 陈冰峰 尹龙 提供

风尘三侠之金箭使者 意外结局 TEST:YES

在最后一战意中太郎倒下后，一键不动，待“完”字出现后两、三分钟，便有意外结局

大连 李宇

一线生机 生财有道 TEST:NO

先按正常顺序建设基地，等有了装甲基地后便可使用此秘技。先制造单管自走炮，等右下角的建造状态条写上就要满时，停制建造，改为建造双管自走炮，这时金线会增加约一个如次反覆，即可发财

第 11 小时 TEST:YES

在“Monitor adjust”画面，按 P 键两次，然后可以按鼠档右键跳过片头

Abuse 无敌 TEST:YES

键入 Abuse - edit 进入游戏，在游戏中按 shift - Z，然后开始新游戏，即可无敌

FATAL RACING 死亡赛车全部秘技 TEST:YES

在主菜单键入以下 CODE，可开启秘技

LOVEBUN 秘密跑车　CUP WON 看结尾

MAYFE 秘密跑车　I WON 看胜利画面

TINKLE 秘密跑车　ROLLEM 看制作组

SUICYCO 秘密跑车　DUEL 干掉对手

ZX4B523P 秘密跑车

FORMULA1　CINEMA 宽屏模式

SUPERMAM 破坏模式　REMOVE 清除已经

DR DEATH 无敌　输入的秘技

MREPRISE 奖分

DESTRUCTION BERBY 毁灭德比赛车无敌

TEST:YES

在冠军赛模式中，输入“!DAMAGE!”作为姓名，在比赛时不会受损。

狂飙武士 多项秘技 TEST:NO

在游戏中同时按住 EJG，然后按 A 可得到子弹（加满），按 H 加满生命，在地图画面同时按住 ACH，然后按 O 键可看完全地图

高辛烷(Hi - Octane)完全秘技 TEST:YES

游戏中按：

Alt + F1—自毁

Alt + F2—干掉所有敌人

Alt + F3—加满油

Alt + F4—加满子弹

Alt + F5—加满防护值

Alt + F6—多加一周

Alt + Y—自动导航开

Alt + C—自动导航关

第七访客 逍遥游 TEST:YES

在游戏开始时的初始化画面，键入“Zaphod Beeblebrox”（一定要注意大小写与空格）然后在“斯芬克斯”板的角上点鼠标，就可以去游戏中任意一处。

STRIFE 试玩版 TEST:YES

STUFF:不死，加满装备

GUNS:加满武器

SPIKIT:穿墙

MONEY:加钱

PC 秘技

十九年前，当那个多事的美国佬开始编写人类历史上第一个电脑娱乐程序的时候，恐怕不会想到，自己的小小发明将给后人带来怎样的冲击。

无独有偶。十年以前，当一个叫做“红白机”的小玩艺悄悄在中国登陆的时候，也绝没有人会想到，从此平静的世界将掀起喧然大波。

这就是电子游戏。

不可低估的魅力



特约撰稿人/叶伟

按缴纳的所得税来排名，94年度日本一万家股票上市企业中，任天堂为第二、世嘉为第三。请注意，这里说的是全日本所有的企业，电玩的利润由此可见一斑。

我们不妨用SS的《VR战士2》来作例子，使大家有个感性的认识。该游戏于去年12月1日发卖，售价6800日元，发售头三天即卖70万张，整个12月份一共售出150万张。

《VR战士2》使用CD媒体，其物理成本只有10美分，仅合8角3分人民币或900日元。就算加上所有的成本、就算每出售一张CD只能赚到1000日元，《VR战士2》在去年年底的收入也有15亿日元！

15亿日元，换算成人民币为1亿8千7百50万元。去年中国足球甲A联赛的火爆球市带来的收益总共有大约5百万元人民币，却连一个游戏软件在日本一个月收入的三十分之一都不到！

娱乐公司在电玩这个行业中究竟能赚多少钱？猜测这个问题的答案就象猜测范志毅去年到底赚了多少钱一样有趣、一样困难。我们只能做一个大概的计算：到去年底，土星在日本一共售出了250万台，以每台主机10%的利润率和平均每台主机带7张CD计算，世嘉公司在短短的十三个月里至少也有220亿日元以上的进账，加上索尼PS的收入，次世代机最少也从玩家的钱包里赚走了400亿日元（合50亿元人民币）！读者不要忘记，这里还没有算上世嘉街机的收入和索尼其他电器的利润。

面对具有如此强大魅力的行业，我们还能视而不见吗？

拥有十二亿人口的中国，无论对什么产品来说，都是浩瀚无比的市场。电玩也是如此，哪怕我们的电玩族只有百分之一的比例，也足有一千二百万之巨。

这简直就是堆在我们面前的一座金山。

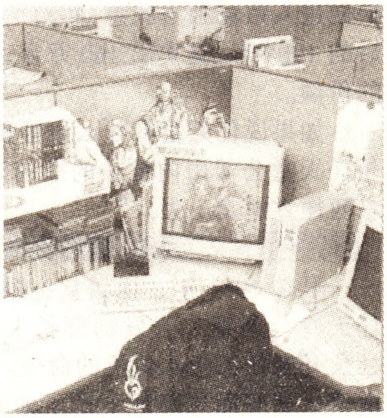
与贩毒、赌博等完全不同的是，只要管理得当，电玩就不会牵涉到道德和法律上的问题。其虽无大益，但与烟、酒行业相比，毕竟对人的害处要少得多。我们既能够允许烟、酒行业的存在，也应当能够允许电玩产业的存在。

电玩一业，宜疏不宜堵，宜管不宜放。首先应该制订详细、专业的法律条例，摒弃那些派金宫、麻将机等博彩玩具和美女脱衣等色情软件，然后正本清源，大力发展国产软、硬件，以满足市场的需求。与其让外人掏空国人的腰包，还不如近水楼台先得月。

街机游戏房的模式，随着几家合资公司的成立，已渐渐竖立起来了。这里不可不提的是上海南梦宫（SH－NAMCO）。这个国内最早的、以经营街机为主的合资企业，已成为了各地同类企业的范本。其推崇的高科技文明娱乐的方式，也得到了上海市领导和文化部的支持和广大玩家的认同。文化部今年重新制订了有关游戏场所的法规，其中也有南梦宫的一大功绩。

然而，在市场更大的家用游戏设备和电脑游戏软件方面，我们的步伐仍然显得慢了许多。对于硬件，玩家至今是只知世嘉、任天堂；对于软件，各地虽然有一些软件制作小组，但几乎都处在萌芽阶段，仅限于小打小闹。我们能不能集众人之力，组合多家电脑厂家和软件制作商，成立一、两家大型公司进行真正意义上的商业生产呢？国家又是否能够制订一些倾斜政策，扶植这一新兴的阳光产业呢？

我们期待着令人欣喜的答案。





（连载之三）

任天堂的阴谋

案例：世嘉惨败

在八十年代初的那场空前激烈的八位机竞争中，实力及声望都远在任天堂之上的SEGA公司却惨败于任天堂的堂下。这一次较量影响深远，最终形成了家用游戏机领域任天堂一家独大的局面。元气大伤的SEGA一步后退。一方面坚守在营业用游戏机领域的领先地位。同时重整旗鼓，十年生聚，十年教训。94年底推出的土星游戏机终于再次成为任天堂必须认真对付的好敌手。

SEGA公司和任天堂一样，在1983年推出了一款叫做“SG－1000”的八位元家用游戏机加入市场。它的性能与任天堂几乎相同，有些人认为超过任天堂。如果说有什么地方比任天堂差的话，大概就是它只有一个游戏手柄这一点。但是最主要的原因是在当时，它不能推出象任天堂一样充分发挥主机性能的游戏，所以其中的优劣立见。没有好玩抢手的游戏，没有家喻户晓的游戏明星，没有经验丰富的游戏制作人……尽管SEGA连续推出“MARK3”及“MASTER SYSTEM”主机，但每一代都陷入苦战中。

与此同时，任天堂主机在发售的半年后，很快便进入市场独占状态，而卖了44万台。在一年后的1984年，更卖出160万台，占到了市场90%的份额。

如果说任天尝有什么致胜秘技的话，大概就是任天堂公司山内社长的那句话：“将品质好的东西便宜地卖出去。”

秘诀：破坏价格

早在1981年，任天堂主机的实际负责人—任天堂公司第二开发部部长上村雅之接到山内社长开发任天堂八位机的命令。当时山内社长在电话中简要而果断地下达了他的指示：“要做出让其他公司至少一年内绝对无法模仿的东西。”

这句话至少包括两个意思：第一是硬件的构造本身无法模仿。第二是价格无法模仿。

在任天堂诞生之前的游戏机大都使用美国德州仪器公司制造开发的旧型个人电脑的IC（TI9918）。最大色数八到十六色，画面粗糙，效果音单调。为了突破旧机种的缺陷，任天堂开发了专用IC，最大色数达52色，动画能力大幅度提升，其速度，临场感，精细的画面，美丽的音质都逼近大型街机。

当时的厂商要想独立设计与任天堂性能类似的IC回路，至少需要半年时间。要想正式投产，则至少需要一年以上的时间。这就是说任天堂至少有一年时间可以独占游戏市场。

但是，无论任天堂游戏机内部构造多么优秀，如果其价格可以让其它公司模仿的话，那么它的优势就可能被后来开发的更优秀的的IC所取代。因此，山内社长所谓的“不能被其他公司模仿”的指示，主要是指价格上的优势，而不是高深的技术。

山内社长用近乎神技的方法突破价格壁垒。他向提供专用IC晶片的理光（RICON）公司提出了“我们两年间保证卖出300万台”这一惊人承诺，来要求大幅度降低价格，而终于实现这一目标。

最后任天堂在机器性能为其他公司无法望其项背的情况下，以14800日元的超低价格出售。当时其他游戏机的价格大都设定在3万到5万元之间。（只有A扑克公司的游戏机定价在2万元以下）。

无怪一位大家电公司的重要人物在百货公司看到任天堂主机时说：“象具有如此性能的主机，在我们公司，无论怎样努力也无法使它的价

 本页资料由台湾尖端出版社授权刊载

格在3万日元以下。”

奇迹:空前绝后

从83年7月开始发售至90年底，任天堂累计销售1700万台。85年10月以美国市场为中心的海外版任天堂—NES(NINTENDO ENTERAINMENT SYSTEM)则卖了1953万台。除此之外,89年4月开始销售的GAME BOY手掌机在日本卖了339万台,而在海外卖了465万台。这对单一主机的销售数目来说，可以说是一个令人无法置信的数字。※

而在个人电脑中销售最好的机种，大概就是所谓的IBM PC/AT机了。在全世界总共卖了五，六千万台,这虽然是比任天堂及NES销售量更大的数字，但是，在其中由IBM公司本身所制造的正牌主机大概只占百分之十几而已。而其余部分都是由美国国内，欧洲及NIES各国制造的兼容机。但任天堂主机在世界上仍是由任天堂公司生产的正牌卖得最好。虽然在中国(包括港、台)仿冒盗版主机猖獗，但它们只占极少数量。因此即使发售了7年时间，任天堂主机仍旧维持每月生产100万台的高产量，每一年的销售量超过1000万台。

在高科技商品领域，连外型都没有任何变化，而能这样长久而且持续如此高销售量的商品是从来没有过的。所以可以说，任天堂主机是二十世纪最受欢迎的商品。

创造这样旺盛生命力的无穷动力源，是任天堂“好玩且有趣”的软件。

暴富:“铁板阵大楼”

ONE HARD MANY SOFT——一硬多软(围绕单一主机,有众多的软件厂商)。按照山内社长的看法,主机只是贩卖软件的道具而已。

任天堂公司早期采取的策略，是不论硬件还是软件，都采用自己公司的品牌来发售，保持着独霸市场的方针。因为如果是自己公司产品的话，就可以严格筛选软件的质量，并故意造成市场短缺来刺激商品销量，对市场的控制较为容易。

但是，对于任天堂主机性能十分注意的哈德森(HUDSON)及拿姆科(NAMCO)两家公司。由83年底就一直表示加入制造任天堂主机用软件的意愿。哈德森原本是电脑软件制造商，已具备了充分的个人用电脑游戏软件制作经验。而拿姆科则是制造大型街机的著名厂商，且拥有为数众多的大型街机节目。

而且哈德森曾经为任天堂开发了任天堂专用的程式语言“FAMILY BASIC”。拿姆科在大型街机的开发上，一直和任天堂公司有业务来往。结果，任天堂为这两家公司打开了一道门缝。这其中当然也包含着任天堂本身想利用协力厂商的软件开发能力来加速扩大任天堂主机市场的判断。※※

84年7月,哈德森推出了《挖金子》,当年11月拿姆科推出了《铁板阵》,这两款游戏一并加入销售阵营。在这些产品的助战下，从当年年底到85年1月的玩具商战中，任天堂独步天下，一举突破当时界限的300万台的极限。在主机普及量大幅度提升的同时，任天堂公司也收到了相当丰厚的权利金(ROYALITY)。相对地协力厂商本身也获得了比原本商业形态更高的利润。※※※

哈德森的《挖金子》销量超过100万盘,使当年的营业额比前年增加了四倍多，达53亿4000万日元。第二年就租了一架喷气飞机，带着全体员工到夏威夷,举办了一场豪华的国外旅行。

同样的,拿姆科的《铁板阵》也创下了150万盘的畅销记录。并利用这些利润，建立了属于自己公司的一栋大楼。这座大楼被公司中了解内幕的人称为“铁板阵大楼”。

眼红:抢搭头班车

任天堂令人眩目的成功为众多软件厂商开辟了一个前所未有的辉煌世界。在此之前的个人电脑软件市场，哈德森只要能卖10000盘卡已经是极大的成功了。哈德森和拿姆科的急速成长，给其他软件商以极大的刺激。如何挖这座宝山，抢搭末班车,成了日本软件商的头等大事。

一般而言，软件厂商只要很少的资金就可以开办。甚至可以说,只要有程序设计师和美工师，再加一部电脑就足够了。以《勇者斗恶龙》系列走红，在半年中就发给职工全年奖金的艾尼克斯(ENIX)公司，在82年以个人电脑软件商身分创业时，它的资本总额只有500万日元(相当于40万元人民币)而已。

在这种抢搭任天堂头班车的浪潮下，到1985年,共有艾雷蒙(IREM),亚斯基(ASCII),艾尼克斯(ENIX),卡普空(CAPCOM),肯姆寇(KEMCO),柯拿米(KONAMI),太阳电子(SUNSOFT),杰力可(JALECO)，史克威尔(SQUARE)，塞塔(SETA SOFTPRO,泰托(TAITO),DBSOFT,东芝EMI,德

间书店，万岱（BANDAI），PONY—现在的波尼卡尼思（PONYCANYON）……共计十七家新的协力厂商加入，游戏业界成为清一色的任天堂的天下。

在沸腾的市场态势之中，不管推出何种游戏，即便是粗制滥造之作，都可以有把握地卖出30万盘卡。那时市场真是好得饥不择食，让软件商乐得合不上嘴的时代。

由于热门名作成为玩家之间的话题甚至是社会话题，而使许多完全不知游戏为何物的人也不由自主的卷入抢购任天堂的热潮，产生“我也玩玩任天堂吧”的愿望。85年86年的任天堂热就是以这些人为中心层的。他们对游戏的知识几乎等于零，专卖店的老板借此常常把畅销和滞销的产品一起搭卖出去，造成游戏市场的空前繁荣，同时恶形循环也象AIDS一样侵入任天堂市场。

助销:《少年跳跃》

1986年2月，一款可以说改变了任天堂主机历史的游戏登场了，那就是艾尼克斯（ENIX）公司的《勇者斗恶龙》(DRAGON QUEST)。

这款游戏也是任天堂主机初次大胆尝试推出的RPG作品。它不但在发售前就在业界广泛受到了极高的好评，而且一开始就销售了高达76万盘的空前记录。

这款游戏不仅吸收了个人电脑两大RPG《神剑除魔》(WIZADRY)和《创世纪》(ULTIMA)中的长处，更聘请了超受欢迎的漫画家——鸟山明，著名程序设计师——中村光一以及日本著名游戏《波斯尼亚杀人事件》的游戏设计者——崛井雄二和著名作曲家——杉山公一组成华丽的制作群体，可见其制作之用心。

然而对其销售帮助最大的应该首推那时发行量已达450万份而目前更高达600万份的“怪物”，漫画杂志《周刊少年JUMP》。

在当时不管是在刊头的彩面部分或是最后的读者来信部分，每一期都充斥着《勇者斗恶龙》的情报。这是以往游戏软件从未有过的狂轰滥炸式的宣传攻势。

对一直都是刊登高品质漫画的《JUMP》而言，许多行家怀疑究竟有多少读者会阅读这些文字稿？

可是《勇者斗恶龙》一代在三个后的第一次出货时，就马上销售一空。并一口气突破100万盘大关，并最终卖掉135万盘。《勇Ⅰ》的热销为整个勇者斗恶龙系列奠下了稳定的基础。第二年的《勇者斗恶龙Ⅱ》销售230万盘，88年发售的《勇者斗恶龙Ⅲ》则销售340万盘。可以说芝麻开花节节高。在玩家中甚至形成只要是勇者系列，闭着眼睛也要买的共识。

除勇者系列外，成为固定系列产品的还包括任天堂公司《超级玛里奥兄弟》，拿姆科公司的《超级联盟》，史克威尔公司的《太空战士》，万岱公司的《SD刚达》，柯拿米公司的《兵蜂》，光荣公司的《三国志》系列等等。其中以《勇者》系列，《超级玛里奥》系列和《太空战士》系列最受欢迎。

而后第四代作品《勇者斗恶龙Ⅳ》，更在发售日当天就卖出130万盘。以每一盘卡8500日元的零售价格计算，当天就创下了110亿5000万日元的业绩！即使在当前的日本，在一天之内就能卖出如此巨大的金额和数量的商品，也是绝无仅有。

也许股票，彩券和金币能在消费者中引起抢购热潮，但那是一种投资型的商品。而《勇者斗恶龙》无论多么喜爱，都不可能有赚钱的机会。象这种光赔不赚的商品，却能吸引那么多人购买，恐怕只有《勇者斗恶龙》吧！

＊NES美版任天堂游戏主机。由于外壳和卡带外型设计不同，而不能与任天堂兼容。NES使用外形巨大的卡带，象录像带一样从前方插进去。在美国，NES和《超级玛里奥》装在一起出售。

＊＊早期任天堂有一些教育软件推出，后来根据山内“游戏就是游戏”的思想停止研制。FAMILY BASIC是哈德森为任天堂所研发，附带一个任天堂专用键盘。

＊＊＊协力厂商：游戏主机周边设备及游戏软件公司的总称。制造厂商，直系的专卖店都符合这一定义。

宫本茂

任天堂核心人物。1952年生，京都人。经父亲介绍结识山内社长，1977年加入任天堂，现任情报开发部情报第二课课长。被称之为“玛里奥之父”。



圣嘉的宗旨：要不就不做，要做就要一流的！！！

圣嘉万能卡——中国先进的二合一万能游戏卡

"世嘉/超任二合一"以及"随时升级"这两条领先概念由我们早在94年就已经率先提出并全国独家实现，圣嘉二合一万能游戏卡的研制过程前后共耗时两年八个月，"要不就不做，要做就做一流的"，圣嘉究极版D+型国际线路八记忆二合一闪速万能游戏卡是目前中国先进的二合一万能游戏卡，有部分功能已遥遥领先于磁碟机！（圣嘉万能卡与此磁碟机的性能对比可参阅前几期）

只要是圣嘉产品，您就不必担心她会被淘汰，因我们的圣嘉全系列产品最注重其升级性能，每样圣嘉产品都必须要达到随时随地都能进行功能提升的完美境界，否则我们是不生放弃追求的。从二合一万能游戏卡及圣嘉96D型街机管理器都可体现出我们圣嘉的宗旨。

圣嘉万能游戏卡普及大行动！！！

要不就不做，要做就要做一流！我们不但拥有一流的技术实力，而且拥有一流的价格优势！！为了证明这一点，以及能让更多的发烧友能拥有一流的上圣嘉万能卡高科技科技系列产品，现正式实行圣嘉万能游戏卡普及大行动！！！

★★★请您记住：从这一刻起，圣嘉EX型世嘉/超任二合一万能游戏卡只售$30元！！！

★★★请您记住：从这一刻起，内置记忆系统的圣嘉DX－2型世/超世二合一万能游戏卡只售$80元！！！

★★★请您记住：从这一刻起，一流的圣嘉万能游戏卡开发系统连所有资料全套永远比售$300元！！！

★★★请您记住：从这一刻起，凭任何类型录入系统（不管好坏）补$200元马上可升级成为圣嘉二合一万能游戏卡开发系统并赠送所有资料！！！

圣嘉快讯

①为庆祝圣嘉特约连锁商总数突破七十大关，现实行连锁商优惠大行动。优惠大行动一：对对：采取分期付款的连锁商，减免3000元！优惠大行动二：对已付清全款的连锁商，终身免费提供最新资讯！！

②圣嘉万能游戏卡4D型超任转换座及其全彩色外壳已正式发售，整个体积比一般的超任卡带稍小，非常迷你，第一批外壳有粉红及米黄两种颜色。

③4 E型街机专用究极版圣嘉万能游戏卡已经上市，专门配合高档次的世嘉或超任街机使用，全自动同步，全自动轮流演示，全自动计命、计时切换。

④ 圣嘉96D型万能街机管理器已经开始正式销售。圣嘉96E型万能街机管理器准备在今年六月份推出，功能大幅度提升，采用在日本专门定制的超大规模集成电路，在不再使用数码管，而是全屏幕彩色显示。届时可凭旧管理器升级。

圣嘉万能卡有奖竞猜

全系列圣嘉能卡及超任转换座已全面上市，谢谢广大发烧友的热烈支持，使得圣嘉万能卡的销量不断激增，现款举行圣嘉万能卡有奖竞猜活动，谜题是："圣嘉万能卡的彩色贴纸上印的是什么图案？"请发烧友将竞猜答案写在信封背后寄来本商场，填写的格式为："圣嘉万能游戏卡有奖竞猜答案：　"

有奖竞猜设一等奖一名，奖品为32M究极版D型二合一万能游戏卡一套；二等奖五名，奖品为16M究极D型二合一万能游戏卡一套；三等奖十名，奖品为8M升级版DX型万能游戏卡一套；入围奖一百名，奖品为圣嘉DX型万能卡升级套件一套。另，以上奖品均随赠圣嘉全彩色精美海报一份。有奖竞猜截止日期为96年9月1日，得奖名单将于96年10月公报。

第四代圣嘉96D型三合一万能街机管理部分新功能简介：

★圣嘉96D为一体化版本，管理器、转换座及手柄电路全部内置在圣嘉96D上，只需插上街机56脚插座，再用一条电缆线把圣嘉96D和游戏机连起来即可工作。

不用对原街机任何改动，哪怕只有三个按键的街机，也能正常使用！

★圣嘉96D采取最新设计的开放式圣嘉街机人工智能电脑模拟技术+传统DTP开关设置方式+专用开机密码片方式二合一，同时具备了开放系统的灵活性、DIP开关的直观性及开关机密码片的方便性三大优点！

★圣嘉96D采用DIP开关方式来调节游戏的难度、人数、时间及组合万能卡等参数，一目了然。完家无法更改。

★当插上专用的开机密码片，马上就能进行投币计命，无需任何调整。

★内置单双打两种计时系统，单打时间可设置长点，双打时间可设置短点，这样更公道，用户更欢迎。

★内置最新世嘉土星和索尼PS的复制碟智能引导系统，只需按提示换一次碟即可，不需按任何按键。

★没人玩的时候，组合万能卡上的游戏可以轮流自动演示，以吸引玩家。

★当使用4E型街机专用万能卡时，可实现全自动同步，选节目时不会出现黑屏。

★投币计时计命自由切换功能，既可由老板指定，也可由玩家在面板上自由选择，以后再也用不着担心到底计时受欢迎还是计命受欢迎了。

★发难度时自动关闭荧屏显示及声音。投币音响提示及音量加大。

第四代圣嘉96系列D型全自动街机管理器价格表

	零售价
★圣嘉96D型世嘉街机(含DX型8M万能卡)	1680
★圣嘉96D型臭任街机(含DX型8M万能卡及超任转换座)	2080
★圣嘉96D型3DO—CD街机(含三片CD游戏)	3780
★圣嘉96D型SNK—CD街机(含三片CD游戏)	4980
★圣嘉96D型世嘉土星CD街机(含一片原版游戏)	4980
★圣嘉96D型索尼PS—CD街机(含一片原版CD游戏)	4980
★圣嘉96D型超任64超级街机(含一盒原版游戏卡带)	8380
★圣嘉96D—16型街机管理器(16位世嘉/超任专用)	980
★圣嘉96D—32型街机管理器(32位/64位游戏机专用)	1980
★圣嘉96系列街机专用开机密码片	50
★圣嘉B型管理器升级成圣嘉96D—16型管理器	380
★圣嘉96C型管理器升级成圣嘉96D—32型管理器	280

发烧级电脑游戏天地　深圳市圣嘉电脑商场

深圳联络处：(518046)深圳市红岭南路红岭大厦红梅阁16楼D座

经理：苏永东　业务：丘建军

联系热线：(0755)2242422、2062169、2258886

BBS(传真)：(0755)2062169　备用电话：(0755)5536179

邮局汇款请寄：深圳市红岭南路红岭大厦红梅阁16楼D座　丘建军

广州总代理：圣嘉电器行

地址：广州市东山区达道路西元岗自编4—5号

联系人：洪成耀　电话(传真)：020—7654752

传呼：(020)6663112—701055　或　98181—701055

佳仁游戏

本店新开张
特价销售

土星：3×××元(?)

PS：3400元（原版组装通用）

超任套机：2550元　送10张碟

龙Ⅲ磁碟机：1650元

3DO带5张盘：2550元

土星金碟种类齐全：140—180元

3DO盘：40元

PS盘：70元

土星光枪：650(加原版《VR战警》)

超任全新游戏种类拷盘仅2元1张（节目单10元以上机种邮费均为70元，欢迎外地朋友邮购）。

本店世嘉机型号齐全，价格优惠实行买机送卡，租卡以旧换新！　**★办理会员业务★**

本店地址：北京市宣外大街237号佳仁商店，位于莱市口百货商场西门对面。(电车102、105、109莱市口站)

电话：010－3035071　　邮编：100052

联系人：肖蓉

四川省永川市华宇电子研究所

——街机技术着着领先

本所是一家专业从事街机技术研制开发的专业机构，拥有技术力量雄厚的科技精英，我们的街机卡座系列产品深受广大用户的欢迎，一直供不应求，现又隆重推出：

★华宇街机卡座四代(用世嘉卡)

★华宇HYSS土星街机光碟电脑板

★华宇HYPS索尼街机光碟电脑板

产品特点：

(1)同街机电脑板一样，直接插入街机28插座，通电及可使用。

(2)具有投币计命，计时双重功能，采用计命时，可象街机电脑板一样使用，采用计时时，每币时间可从1分到64分任意可调。

(3)游戏的程度、速度、人数、时间等与街机电脑板一样由拨码开关设定。

(4)投币有提示音，投币后音量放大，无人玩时音量自动降低。

(5)节目品种多，更换便宜。如图星的VR战士二代，索尼的铁拳等优秀节目都可以以低廉的价格玩到。

(6)电脑板反插不会烧板。

本所同时经营世嘉五代、超任、SNK、3DO、土星、索尼等各类游戏机及节目，也经销街机配件及街机电脑节目板。

本所长年有售，办理邮购，价格优惠，欢迎经销，欢迎来人、来函、来电联系。

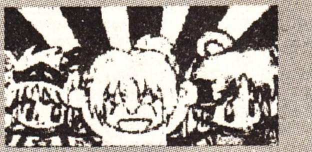
地址：四川省永川市青城路190　邮编：632162

电话：0814 868261　877353　867990

传真：0814 868261

闯关族的家

这是个注重感情的栏目，你的喜怒哀乐，恩怨情仇。
批评建议，疑难困惑都可以倾注在这里。



《电子游戏知识有奖竞赛》试题答卷已经结束。据初步统计，回收问卷达42988份。这个数字与我们事前的预想差不多，。参赛人数太少了，固然没什么意思。参加人数太多，也承受不起。望着整整七麻袋信件，我们真的发愁。编辑杂志已很紧张，再加上《'95典藏本》，再加上……。幸喜有清华大学的几位毕业班玩友自告奋勇，担任判官，才算解了我们的围。我们向他们致诚挚的谢意。有点遗憾的是，由于铁路春运紧张，杂志在部分省市只好改为邮局运输。孰料二月十二日寄出，至3月6日昆明、兰州等地还未收到！天哪，一个邮件竟要走一个月，真使人哭笑不得，不能不佩服邮局的伟大。这样便使许多玩友无法及时参加竞赛。是我们始料不及的，只好深致歉意。

令人有些吃惊的是，不少玩友使用"EMS全球特快专递"寄送答卷（不是时间赶不上了）。每个EMS要花费14元钱，实在令人心痛。如果是个人出钱，岂不是冤大头？省些钱多买几本书不好吗？如果是公款报销则更不应该。希望我们的青少年读者不要沾染了社会上的不正之风。

好了，四月上旬就要在北京市东城区公证处监督下抽奖。谁的运气好呢？我和玩友们一样紧张，也急切地想知道谁是幸运儿！啊，土星！五月份见。

最近，有关《'95典藏本》的电话和来信骤然增多。谢谢大家的关心和期待。我们一定尽全力编好，印好。不过说实在话，大家的期待值不要太高。诸君看看春节晚会，还有法儿办吗？

有关《'95典藏本》的详细情况见本期第一页。



●这次参加竞赛年龄最大的是扬州一位59岁的刘先生，他在来信中说："这是我一生当中第一次参加此类知识竞赛。因为我对社会上的各种所谓有奖竞赛之类，从不感兴趣。因为得奖的愿望，我是从无欲求的。而对电子游戏情有独钟。我一直盼望有中国的电子游戏机。等了七、八年，终于看到中国本土的F—16，这是一件多么高兴，多么激动人心的事啊！我参赛是为了表示我对中国游戏业的支持，也是对为发展中国的游戏业而鼓吹的贵刊的支持。"

●几位Game Boy迷恭喜无类新官上任三把火。他们说刊物上总是PC玩友怎样受歧视，地盘怎样小，我们GB迷呢？上次登了掌机的特稿，我们兴奋了好几天，可内容还是太少。从《秘技宝典》看GB有500多个节目，比世嘉还多。而且我国GB迷比世嘉要多。请别忘记Game Boy。

●上海陆一鸣春节赠言编辑部，阿King：三栖人乘天堂鸟，新年海外新采风。特工黄：天灾孰能由人定，何必自号"扫帚星"。软体动物：电脑玩家贴心友，新年夜话新游戏。无类：气大伤身需自重，"破烂"拾来自是宝。龙哥：龙兄消沉切勿急，人生坎坷多荆棘。雨过天晴整河山，众多栏目还靠君。

●杭州曹南说："从Game集中营到Game风景线"，玩友也从"囚徒"升级为"游客"。各位长官摇身一变为导游。不过我还是非常怀念做"囚徒"的日子。

●上海玩友宁磊劝特工黄切勿每天工作16小时，即便是007也会因公殉职。他说龙哥最近人气值确有些下降。做为"元老级"人物，希望能东山再起。XYM能否介绍一下寺泽武一，士郎正宗，池上辽一，安彦良和的情况。他们的画技不在鸟山明，北条司之下，内容上似乎更胜一筹。

●上海自称电玩狂烧友的吴孟超批评"秘技天地"中的秘技重复率太高；有的秘技的FP值之高令人五体投地。例如95年第七期里的《AFTERBURNER Ⅱ》FP值竟达到9。《碎烈暴风》的秘技要人反复按键200次。要不是家财万贯，哪位玩友肯让自己的机器这么受折磨！龙哥最近精神是否不够正常。《'94典藏本》最近我又翻了一遍，印刷，装帧，编排确实堪称一流。不过现在又过了一年，《'95典藏本》理应更上一层楼，读者有这样要求的权利。另外是否搞八折优惠月？杂志应该坚持这个好传统。穷学生还是多啊！





Q：“大墙画廊”为何不登铅笔画稿？既名为“大墙”，应平等对待，以画法好坏为统一标准，不应有歧视之嫌。

常州 张天涵

A：铅笔画稿制版印刷效果不好，故不接受。此乃关心，而非歧视。

Q：目前华语电视中有介绍电玩游戏的节目吗？ 十堰市 黄兵

A：据我们所知，香港卫视中文台每星期天晚上18：30有《电玩大观园》，每次半小时。TV GAME部分由《电视游乐报导》主持，电脑游戏部分由《电脑玩家》主持，可以通过卫星天线收看。香港亚视去年底又在《精灵加油站》节目中增加了一个讲GAME的栏目《极度GAME方》。由香港两家游戏机生产商——王氏港建和电脑世纪协力制作，《GAME PLAYERS》杂志担任顾问。每星期一下午4点10分播出。大陆目前有北京电视台办的《电脑时代》，中间有电脑游戏，但量很少。95年下半年北京有线电视台曾办过《电玩乐园》，以TV GAME和PC GAME为主，受到玩友的欢迎。但不知何故，未办几期便无疾而终。

Q：我们对日本著名游戏公司的情况很感兴趣。但是国内报刊很少有这方面的信息。贵刊连载的《世嘉帝国的崛起》和《任天堂的阴谋》，使我们眼界大开。希望你们多刊登些这方面的信息。

兰州 李福生 甘小牧

A：谢谢你们的鼓励。国内关于海外游戏业的信息确实太少。游戏业做为一个日新月益飞速发展的新兴产业，其经济效益和社会影响还未引起全社会足够的重视。下面我们简要介绍一下日本居前几位的游戏公司的概要。报歉的是我们一时找不到HUDSON公司的资料。以后有机会再单独介绍。

公司名	成立(公元)	社长	资金(日元)	营业额(日元)	经营利益(日元)	人数(年令)	大学毕业起薪	代表性产品
任天堂	47.11	山内溥	100亿6500万	5627亿5000万	1637亿8600万	949(36)	20万1000	任天堂、超级任天堂主机
SEGA	60.06	山中隼雄	388亿3400万	3469亿3700万	500亿1900万	3527(29)	19万4700	MEGADRIVE、SATURN主机
泰德(TAITO)	53.08	长谷川桂	64亿	932亿900万	59亿2200万	2480(30)	19万4000	泡泡龙、太空战斗机
卡普空(CAPCOM)	79.05	过本实三	171亿7500万	702亿4700万	130亿9000万	937(28)	19万2000	街头霸王系列
拿姆科(NAMCO)	55.06	中村雅哉	99亿5000万	653亿9800万	40亿4900万	1954(30)	20万1000	小精灵、小蜜蜂
柯纳米(KONAMI)	73.03	西村靖雄	80亿9600万	275亿1800万	45亿9000万	809(28)	20万9320	兵蜂、沙罗曼蛇
艾尼克斯(ENIX)	75.09	福坞康博	37亿9700万	240亿3000万	54亿5500万	145(31)	18万2880	勇者斗恶龙系列
泰克莫(TECMO)	67.07	柿原彬人	34亿5000万	144亿900万	16亿6000万	213(26)	19万3000	天使之翼系列
杰力可(JALECO)	74.10	金尺义秋	23亿1500万	136亿3900万	7亿4700万	450(27)	19万5000	燃烧野球系列
光荣(KOEI)	78.07	襟川阳一	70亿4100万	120亿3400万	46亿5500万	319(27)	19万2000	三国志系列
万岱(BANDAI)	50.07	山科诚	195亿4300万	1100亿7500万	98亿1900万	935(31)	20万1000	七龙珠系列



龙哥热线

Q 任天堂64位机，目前大致售价多少？其卡带大致多少价格？(北京莫浩桔)

A 任天堂64位机预定的售价是25000日元，进入国内约售价2500至3000元。卡带价格据说和超任卡带差不多，不过就是这样国内玩家也难以消受。因为一盘超任原版卡带在日本售价约10000日元，约合人民币近千元，任64的卡带一定不会比这个价格低，而且以64 bit机器的新技术，盗版卡带应该难以仿制。所以任天堂64位机是否又会买得起马配不起鞍呢？

Q 1、MD主机最大对应容量是多少Mbit?，2、MD有哪些节目容量超过了40Mbit? （广东 卢永）

A MD主机目前最大容量的游戏即为40M的《16人街霸》，还没有超过这个容量的游戏。

Q 杂志中常提到的“2D”、“3D”效果分别指的是什么？(内蒙古 梁晓东)

A “2D”指的是二维平面效果，它只包含宽和高这两个维度。“3D”指的是三维立体效果，它除了宽和高外，还有纵深度这个维度，故有强烈的立体感。以地图画面来举例，《太空战士Ⅵ》中主角在城市、村庄中行走时，是“2D”的效果，而在原野中行走或乘坐飞空艇在空中飞行时则是“3D”的效果。看一看，是不是差别很大。

Q 在国内是否有超任的卫星接收器卖？有何作用？卫星的电子波是否覆盖中国大陆？(“苦恼”玩友)

A 国内目前没有这种超任卫星接收系统卖。它的作用是接收超任专属频道的节目和资讯，在日本最初每日放送三小时，现在则大为延长。该卫星波段在国内是收不到的。

Q MEGA JET用的是一般的世嘉卡带还是专用卡带？听说MEGA JET需要另购"RF接续器"，"RF接续器"是什么？在哪儿能买到？（武汉 金飞）

A MEGA JET用的是一般的世嘉卡带，它本身具有AV输出方式可供接电视。但是若您的电视只有RF（射频）输入方式，则需另购一个RF接续器将它的AV输出方式转变为RF输出方式。这种RF接续器和世嘉MD2用的RF接续器是完全通用的，在有卖MD2的游戏专卖店就可购得。

Q 本人想买一台松下二代3DO，不知需哪些周边设备？（包括电视）（河北 李明磊）

A 若想购买松下REAL Ⅱ型3DO主机，由于它的额定输入电压是110V，而我国的市电电压为220V，故需要加购一个220—110V交流变压器。先接上市电，再将变换出的110V电压提供给主机。要是直接接上市电则会烧坏机器。买了一台价值不菲的次世代主机，自然电视也不能太差。建议购买21英寸以上的PAL/ NTSC兼容的多制式彩电，这样3DO就能直接接驳彩电而无需购买制式转换器这类影响画质又浪费金钱的周边设备了。若还想用3DO来观看VCD小影碟，就要再购一个3DO REAL Ⅱ专用的VCD解码器，这样你的3DO就成了一个"多媒体"游戏机了。

Q 1、世嘉十六位掌机NOMAD的游戏卡是与GG掌机的卡和MEGA JET的卡带通用吗？还是三种不同的卡，各玩各的？2、在性能上NOMAD和MEGA JET两者谁好一些？3、在书中的广告中看出MEGA JET的价格比GG的价格便宜，这说明什么呢？难道MEGA JET没有GG好吗？（重庆 李克宁）

A 1、NOMAD是世嘉MD机缩小并自带液晶屏的手持掌机形式，而MEGA JET则是便携式MD，它和MD一样也要接电视才能玩，只不过机身和主手柄合二为一。至于GG则是世嘉的八位彩色掌机。所以说除了GG是用专用的八位小卡外，NOMAD和MEGA JET用的都是和世嘉MD一样的游戏卡．2、由于NOMAD自带彩色液晶屏，又是掌机，所以功能比MEGA JET好的多，不过玩起游戏来的性能都和MD机一样。3、这并不说明MEGA JET没有GG好，相反，MEGA JET是16位机，而GG是8位机，MEGA JET的性能要比GG强很多。不过由于GG是带彩色液晶屏的掌机，自然价格要贵了。

Q 1、世嘉五代机左边像游戏卡带头一样的装置是干什么用的？2、世嘉32X提升器装在那里？3、世嘉机不装32X提升器可打16人街霸的世嘉卡吗？4、世嘉摇杆手柄是世嘉Ⅰ型机还是世嘉Ⅱ型机用的？（浙江 胡海波）

A 1、那是用来接MEGA CD机的接口2、世嘉32X提升器就象世嘉卡一样直接插在世嘉机的卡带插槽上，然后再将32X专用游戏卡或世嘉卡插在其上。3、16人街霸本来就是世嘉五代用的游戏．4、世嘉Ⅰ型机和世嘉Ⅱ型机的手柄接口功能是完全一样的，所以摇杆或是手柄都完全通用。

Q 1、请问现今电视机中有RGB端子的电视机有何种品牌？2、CD片如何保养？（无锡 胡越前）

A 1、电视机中有RGB端子的电视确实少见了，只有广播级的专业彩监才有这种端子。不过现在大屏幕彩电大都有S－VIDEO端子，图像也非常清晰，不妨一试．2、CD片虽然号称永不磨损，但却非常怕脏，所以不可用手或其它物品触摸其数据面。万一脏了，要用专门的清洗刷沿中心向外轻轻拭擦。不用时一定要放入CD盒中保存。

Q SS的VCD解码器是什么版本？（1.0，1.1，2.0）（无锡 陈超）

A 土星和3DO的REAL Ⅱ这两种次世代主机都用的是最新的VCD 2．0解码器。具有交互式功能，不过需要2.0版的VCD碟片来支持．

Q 世嘉的MEGA·CDX在玩光盘游戏时，速度是否很慢？（沈阳 赵传）

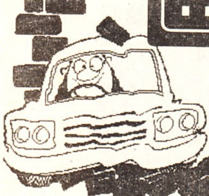
A 虽然光盘的存储容量比卡带大的多，但由于光盘的读取速度远低于卡带，故读盘时显得很慢，不仅是MEGA CDX，次世代光盘游戏机一样有这个问题。

> 本刊自1996年四月一日起迁移新址：北京市宣外大街西草厂街39号。邮编：100052
> 电话：(010)3033556
> 请读者相互转告。

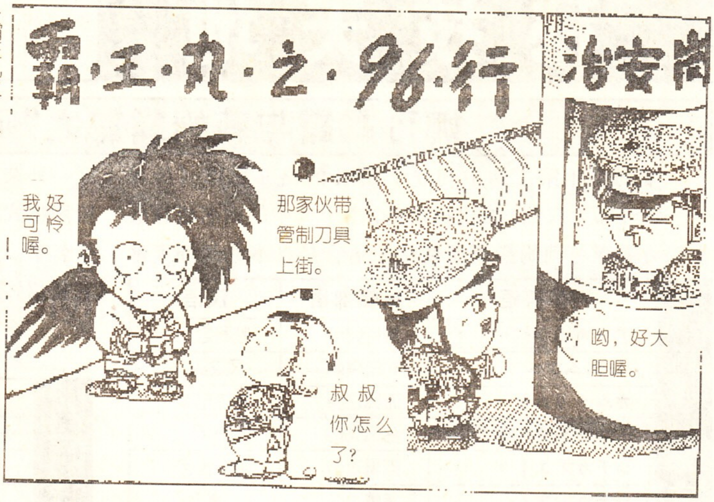


大墙画廊

Q版专辑



第11期 稿件尺寸：104×152mm
请寄原稿，复印件不用
来稿要求有创意



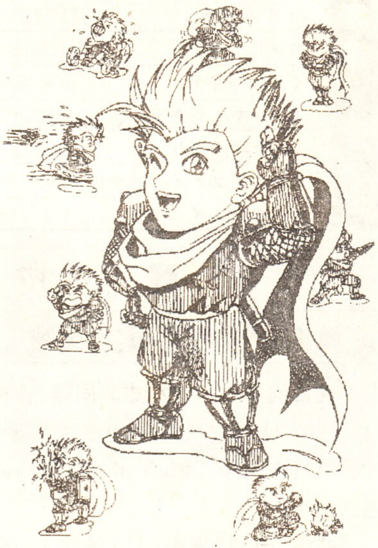
▶霸王丸之96行　柳州　投稿四人组



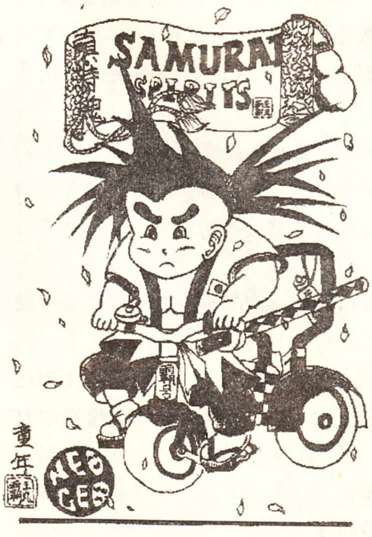
▲饿狼英雄　西安　张磊



▲大金刚　成都　狄恒



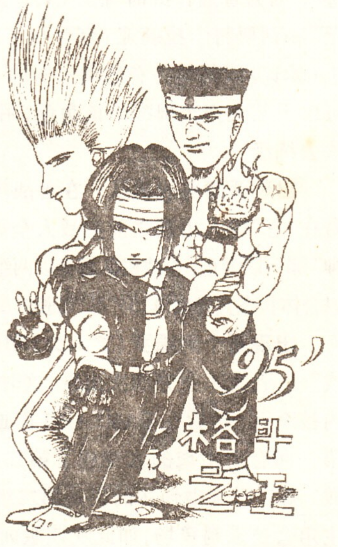
▲加尔福特　南宁　张晓龙



▲霸王丸·童年　铜陵　余敏乐



▲侍魂Ⅲ之绯雨闲丸　杭州　李亮



▲格斗之王　郑州　高志鹏

秘技天地　秘技偏方

娜可露露与莉姆露露之“阿伊努语”讲座!

本刊今年第2期中刊登了SNK的格斗新作《侍魂——斩红郎无双剑》的出招攻略，由于其中的两名姐妹战士娜可露露与莉姆露露所使用的语言是日本北部虾夷地区一外来少数民族的语言——阿伊努(Ainu)语，所以她们所用招式的正式名称无法得知，只根据其招式动作自行起了名字。近日，偶得一秘芨，上载该语种的详解，从而破解了其招式，现将正确名称列出，以使玩友能够“名正而玩顺”。

娜可露露

阿伊努语	编辑部语	汉语
アンヌ ムツベ	滑行突刺	胜利之刃
レラ ムツベ	对空突刺	风之刃
カムイ リムセ	流风之舞	神之轮舞
レラ シウ	台风强击	旋风
シチカプ エトゥ	猎鹰攻击	鹰之锐目
シチカプ アム	猎鹰猛击	鹰爪
メル シキテ	乘狼突进(一)	闪光之牙
カント シキテ	乘狼突进(二)	天之牙
イメル シキテ	乘狼强袭	稻妻之牙
エプンキネ シキテ	牙狼反击	守护之牙
レラ オ チキリ	疾风连蹴	风之脚
エレルシ カムイ シキテ	流风乱舞	辉神之轮舞
ヌペキ カムイ シキテ	疾风牙狼	辉神之牙

莉姆露露

阿伊努语	编辑部语	汉语
カムイ シトゥキ	冻气冰壁	神之镜
コンル メム	冻结地表	冰之泉
ルプシ クアし	冻灵之花	冻气弓
コンル シラル	冻气台阶	冰之岩
ルプシ テク ヌム(チイウ)	冻气裂掌	冻气拳(突)
ルプシ テク ヌム(ヤク)	冻气裂脚	冻气拳(碎)
コンル ノンノ	冻气冰华	冰之花
ルプシ トゥム	冰刃突刺	冻气之力
ウプン オプ	冰刃飞射	吹雪之枪
ルプシ カムイ エムシ	冻气陨石、巨石	冻神之刀

●秘 技

《第四次超级机器人大战》SFC FP=4

使白河愁(シュウ)成为同伴:若在总回合数319天以内完成到“火星之决战”为止的全部剧情，那么白河愁便会带着莫妮卡与沙菲娜，于最终话成为同伴一起讨伐萨萨纳恩总司令。

获得“奇迹”指令:AB(圣战士)系的翔(ショウ)所带的精灵查姆(チャム)，LV升至56级左右时便可修得“奇迹”，因为普通作战时练至LV56是很困难的，所以在“浮上”一话要将卡拉莉亚(ガラリア)击落，这样之后艾莉女王(エレ)或其他持有地图兵器的AB系角色便可在队，便可以于某关把查姆配给该角色，用地图兵器轰击己方的方法去练级。

出现两组兽战机队:在兽战机队初次登场的那一话，若在“忍”等人出现之前把敌人全灭，那么到“觉醒!超兽机神”那一话为止，兽战机队都会以两组的状态留在队中，而且能以合体状态直接出阵，但“忍”驾驶的鹰战士只有一架。

出现两个阿姆罗(アムロ)和两个主角:在“火星之决战”一话，我军会分两次出现，这时要让第一组于第一回合内被全灭，然后在GAME OVER画面按键重回战场，这时第一回合中出现的人变成了第二组。让阿姆罗和主角出战，第二回合中到达的仍是第二组，并且另一个阿姆罗与主角会被强制登场，如此在该版面会有两个阿姆罗与两个主角。

得到最强的地图攻击兵器:首先要选择REAL(リアル)系，在第一次分流时让主角去宇宙，到“ロンテニオン”、“マース・コネクション”及“ボセイダルの野心”三话时让塔巴(ダバ)去说服クワサン三次便可使她成为同伴，然后可以用塔巴去说得ギャブレー(其间在“ダカールの日”要让加米托夫准将被枪杀，使クワトロ离队，这样乘GP—02A的ガドーオ会在几话之后登场，记住要将GP—02A的武器及机体值改到极限);之后在“月の里側”一话中让ジュドー出战，等プル和プルツー出现，说得她们;并于完成“アクシスに散る”后选择主角与ジュドー等同行。再次回到本队合流时，GP—02A的装备中便会增加攻击力为9400的核弹。

角色脸谱异变:为战国魔神装备强化装置“对ビームコーティング”或“エフィールト发生器”后若在敌方攻击时成功地弹开了对方的光线武器，便会出现北条真吾的台词，但脸谱是敌兵的。

塞巴斯塔不会出现:若到达剧情“新しいが，攻击首脑バンドック时敌方援军赤骑士与青骑士便会出现，下一回合时安藤正树(マサキ)会驾驶魔装机神塞巴斯塔作为己方增援登场。但若于攻击バンドック那个回合直接集中打倒バンドック通过这一话，则塞巴斯塔便不会出现，而以后的情节中也不会得到它，且随之与マサキ有关的所有魔装机系角色都无法成为同伴。

《超级大金刚 2》 SFC FP＝6

音乐测试：在选择游戏模式的画面中，连打下键，就会出现“MUSIC TEST”选项，用此选项可进行音乐测试。

《勇者斗恶龙 VI》 SFC FP＝6

100%的会心一击：在武器屋中购买“もじんのかなづち”，给会“きぁいため”特技的战士装备上。这样，当与敌人战斗时，只要先选择“きあいため”蓄力，在第二回合时100%会使出强力的会心一击。这条秘技不易对付群敌，但对防御力很高的敌单体很有效。

《幕末降临传 ONI》 SFC FP＝4

隐藏的战斗记录：首先在设定画面中把“操作方法”设定成“式”、“操作简略”设定成“简略”，然后当与敌战斗时，在选择夏芽的行动时，按住十字键左再按 SELECT 键，就会出现隐藏的战斗记录。

《龙珠 Z 超悟空传——觉醒编》SFC FP＝7

接续“突激篇”的密码：在パスワード输入画面中输入以下密码。即可接续“突激篇”开始游戏。

おだやかな こころをも ちながらは
げしいいか りによって めざめたで
んせつのせ んしスーパ ーサイヤじ
んそんごく うだ

《幽游白书——特别篇》 SFC FP＝7

各人物 POWER UP：在“YUYUHAKUSHO”字样出现时，顺序输入 BABYBABY，成功后会有音效。这样，在选人时只要同时按住 L、R 两键，便可直接用该人提升灵力的状态。

立刻看到 ENDING：在“YUYUHAKUSHO”字样出现时，连按 L、R 两键便可直接观看结局画面。

● 偏 方

《巡逻奇兵》(RENDERING RANGER) SFC FP＝7

选关密码：

第二关	X1QYPOZO	第六关	1X0WYOP
第三关	NNNINKRD	第七关	TNNOMQYK
第四关	TPZP2TYO	第八关	QRVRYTUK
第五关	VIUPJVHG	第九关	ZQWP13PO

福州 郭填

《第四次超级机器人大战》 SFC FP＝4

空陆属性变换装置：“空飞的万能侠 Z”一话中，于版面右下方一块特殊地面可以找到“米诺夫斯基适配器”（战国魔神出现后可借助莉蜜岛田的“探索”指令）。该装置可以使纯陆地或纯空中部队变为空陆两栖单位，如超兽机神及装甲状态的 GP03 等。

南京 王晶

（编者按：你玩此游戏确实很下功夫，就连编辑部里玩这个游戏最上瘾最精的阿 King 也很高兴能有你这样一位同好，并且亲自为本期“秘技”写了许多，真是太好了！）

《浪漫传说 3》 SFC FP＝4

得到冰雪之剑：在游戏的后半段，找天文学家的妹妹对话，她会提到：“今夜……”，然后按 X 键进入地图画面，再按 X 键进入大地图，静待两分钟左右，直到天空变成黑夜，并有极光出现，然后再进入地图画面，就会发现在圣王之町旁多了一个“极光的通道”，进入其中就会来到雪人之町，在地下仓库打败怪物后就可得到冰雪之剑了。冰雪之剑属大剑，攻击力为 40，并有自动防御及强力特殊技“雾之剑”，同时还可得到“永久冰晶”，雪人也会加入队伍。

玄武术士加入：在玄武术士与朱鸟术士相争的情节中，双方都会委托你暗杀对方，同时接受双方的委托但不去执行，而去两镇之间的死者之井。进入井后向右去，在一个上下都有洞口的地方有一条往左的暗道，进入可得到魔王之盾，出井后要击败那两个术士，然后那个玄武术士就可以加入了。她在游戏中段是十分有用的。

关于打魔王的经验：进入黄金城前一定要记录，要多买回复用的药物，而且各人的 HP 都不应低于 650，若有 800 就更好了。打魔王最好用阵形技，如果没有一次打掉敌人 HP7000 以上的阵形技就最好不要进入黄金城，而应去继续锻炼，最果之岛是个锻炼的好地方。另外，主角除那个 16 岁黄头发的女孩子之外进入魔界后会只剩五个人，对使用阵形技造成一定困难，值得注意。

关于舍弃持物：任何时候舍弃的持物都会被自动送回仓库，所以可以放心的舍弃重要物品。

广东南海 薛立徵

（编者按：薛立徵，你好！谢谢你对本刊的评价。你的秘技很好，但有些小地方略显不足，如能把某些日文对照写出来就更好了。你问的《KILLER INSTINCT》（杀手学堂）在本刊 96 年第一期刊登过该游戏的攻略，你可以参看。另外，如你处不便购买本刊，你可向本刊发行部邮购。好，希望你能继续投稿。）

责编：风马

北京卡迪游戏机专营店邮购价目表

	机　　种	单价(元)	邮费(元 台)
世嘉16位游戏机	日本原装世嘉机Ⅱ型　MEGA DRIVE 2(PAL-D 60制式)(随机赠送原装卡带一盘)	680.00	70.00
	日本原装世嘉机Ⅱ型　MEGA DRIVE 2(PAL-D 50制式)(随机赠送原装卡带一盘)	850.00	70.00
	日本原装世嘉机Ⅱ型　MEGA DRIVE 2(NTSC制式)(随机赠送原装卡带一盘)	630.00	70.00
	日本原装液晶手掌机　GAME GEAR(随机赠送原装卡带一盘)	980.00	50.00
	台湾主板世嘉兼容机Ⅰ型　100%兼容(PAL-D 50制式)(随机赠送世嘉卡一盘)	580.00	70.00
	台湾主板世嘉兼容机Ⅱ型　100%兼容(PAL-D 50制式)(随机赠送世嘉卡一盘)	680.00	70.00
	中外合资妙博士世嘉Ⅱ型机　100%兼容(PAL-D 50制式)(随机赠送世嘉卡一盘)	550.00	70.00
	台湾原装世嘉'魔碟'磁碟机 16M　(可接键盘,鼠标,电脑)(随机赠送磁碟十张)	1780.00	50.00
	台湾原装世嘉'魔碟'磁碟机 32M　(可接键盘,鼠标,电脑)(随机赠送磁碟十张)	2380.00	50.00

	名称	单价	邮费	名称	单价	邮费
世嘉配件	世嘉原装 6键手掣(ASCII)	80.00	15.00	世嘉机专用制式转换器	140.00	15.00
	世嘉原装遥控手掣(两只)	180.00	30.00	世嘉摇杆手掣	120.00	20.00
	世嘉光电手枪(送枪卡一盘)	180.00	20.00			

	机　　种	单价(元)	邮费(元 台)
超任游戏机	日本原装超任主机(美版 NTSC制式)(AV,RGB输出)	980.00	80.00
	日本原装超任主机(日版,NTSC制式)	980.00	80.00
	超任博士-7磁碟机 32M(随机赠送磁碟游戏十张)	1680.00	50.00
	日本原装日版超任主机(NTSC-PAL两用)	1050.00	80.00
	超任世嘉双用磁碟机龙Ⅲ	1680.00	50.00
	超任磁碟龙Ⅱ 32M(特别推荐)(随机赠送磁碟游戏十张)	1380.00	50.00

	名称	单价	邮费	名称	单价	邮费
超任配件	超任制式转换器(NTSC-PAL-D)	140.00	15.00	超任博士 16M扩展卡	600.00	20.00
	超任博士光碟机(四张金碟)	1980.00	100.00	超任原装手掣	150.00	15.00
	超任+世嘉两用摇杆手掣	180.00	30.00	超任博士 32M扩展卡	880.00	15.00

	机　　种	单价(元)	邮费(元 台)
次世代	世嘉土星 32位游戏机 SATURN(NTSC制式 110V AV,RGB输出)	2880.00	100.00
	3DO 32位游戏机(松下日版)(送原版 3DO碟一张 220-110V电源一只)	2180.00	100.00
	世嘉土星 32位游戏机(欧洲版能同时玩美日版游戏 PAL-D 50,220V)	2880.00	100.00
	SONY游戏站 PLAYSTATION(NTSC制式 110V AV,RGB输出)	2780.00	100.00
	SNK"机皇"NEO-GEO-CD(送原版 95博击之王一张)(NTSC制式 220V)	2880.00	100.00
	NEC-PC DUO CD(送原装盘 10张)(NTSC制式 110V AV,RGB输出)	1280.00	100.00

	名称	单价	邮费	名称	单价	邮费
次世代配件	土星原装手掣(日本)	280.00	15.00	SONY原装手掣	380.00	15.00
	土星 6键连发手掣(香港产)	150.00	15.00	SONY原装记忆卡	350.00	15.00
	土星组装手掣(香港产 EL-233)	120.00	15.00	3DO组装 6键手掣(EL-403)	120.00	20.00
	土星原装大摇杆手掣	480.00	70.00	3DO组装连发手掣	150.00	20.00
	土星原装飞行手掣	780.00	100.00	3DO原装光电手枪	530.00	30.00
	土星原装方向盘	630.00	100.00	3DO原装解码(可看 VCD影碟)	1580.00	40.00
	土星原装记忆卡	550.00	20.00	SNK"机皇"摇杆手掣(原装)	380.00	50.00
	土星原装解码器(可看 VCD影碟)	1500.00	20.00	SONY原装手掣(NAMCO)	580.00	15.00
	土星组装光电枪	280.00	30.00	世嘉+超任+土星三用摇杆	300.00	50.00
	土星专用 S-VIDEO端子线	80.00	10.00	世嘉+超任+3DO三用摇杆	300.00	50.00
	通用制式转换器 NTSC-PAL-D60(所有NTSC制式游戏机都可用)	280.00	30.00	土星分把器(6人)	450.00	50.00

	名称	单价	邮费	备注
游戏软件	3DO游戏光盘(原装)	120.00	10.00	(近 100种,未能详列,目录函索 5.00元 份)
	超任游戏软盘(拷好游戏节目 一级软盘)	5.00	0.80	(近 100种,未能详列,目录函索 5.00元 份)
	超任游戏软盘目录函索 20元 套			(邮购软盘最少数量 10张)
	世嘉游戏软盘	8.00	0.80	
	世嘉游戏软盘目录函索 20元 套			

特别服务:本店以强大的技术力量为电玩迷提供以下服务:维修各种游戏机、维修快捷、收费合理。邮购部本着守信誉、发货快捷的原则所寄货物均以特快专递(EMS)邮寄,保证质量,如有质量问题,凭发票一个月内调换。请在汇款单附言栏注明所需物品名称,并注明联系电话以便及时联络。

地址:北京西直门外大街 48 号(100044)BP:(010)4911166 呼 13081
联系人:赵强(乘 107 路西外大街站下车,西直门商场往东 50 米)

土星原版盘

VR 战士Ⅰ(对战)280 VR 战士Ⅱ(对战)550 龙珠(对战)550 X-MEN(对战)500
战斧(对战)480 忍空(对战)550 格斗超新星(对战)500 3D 对战(对战)550
恶魔战士Ⅱ(对战)500 电影版街霸(对战)350 北斗神拳(对战)550
格斗 RPG(ACT)500 机甲对战(对战)550 纵横无尽(射击)480 兵蜂Ⅱ(射击)480
机动战士高达(射击)480 自由女神射击(射击)480 隐形战斗机 F-117(射击)580
铁甲飞龙(射击)400 机甲少女(射击)380 三次元大战(射击)520
王国传说(RPG)350 魔法骑士(RPG)320 碧奇魂(RPG)250 武器传说(RPG)520
魔铠骑士(RPG)250 辉水晶传说(RPG)250 D 之食卓(冒险)480 卒业Ⅱ(SLG)480
真说梦见馆(冒险)680 CG(瞬帝)280 CG(利昂)280 三国Ⅳ(SLG)880
烈岛震撼(SLG)480 篮球飞人(篮球)380 世嘉拉力(赛车)480 球坛界(体育)280
梦游美国(赛车)420 湾岸赛车(赛车)580 上海万里长城(桌面)480
弹珠台(桌面)480 暴风赛车(赛车)280 大战略Ⅱ(SLG)530

SONY P S 原版游戏盘

斗神传(对战)600 斗神传Ⅱ(对战)600 山脊赛车(赛车)600 兵蜂(射击)480
电影版街霸(对战)380 J 联盟足球(足球)380 得点王(足球)480 VF-9(射击)480
第四次机器人大战 S(SLG)580 星际之刀(空战)480 3×3 只眼(RPG)480
金属战机(射击)380 95 棒球(球类)480 银鹰战机(射击)480
机动战士(射击)480 宇宙英雄(奥特曼)(对战)280 模拟生化人(3 盘)580

春季套餐特别推出:套装机

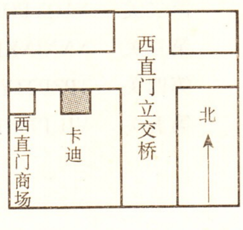
▲3DO 套机
3DO 主机　3DO 解码器
3800
送 220-110V 电源一只
卡拉 OK 机一部
原版 3DO 碟一张
VCD 影碟一套
邮费 150

▲土星套机
土星主机　土星解码器
4500
送 220-110V 电源一只
卡拉 OK 机一部
VCD 影碟一套
邮费 150

▲超任主机(美/日版)博士
32M 磁碟机　超任双线火牛
送+张超任磁碟　2600
邮费 150 特快专递

▲超任主机(美日版)
龙Ⅱ磁碟机(32M)　2200
送超任双线火牛
超任磁碟十张
邮费 150

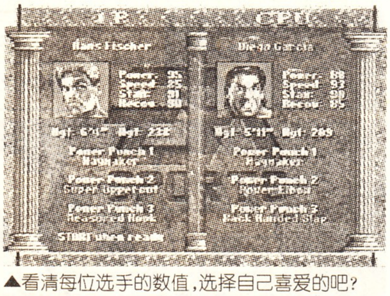
(乘 107 路西外大街站下车,西直门商场往东 50 米)





蛮人争霸战

机种 MD	厂商 EA SPORTS
类型 SPG	容量 32M

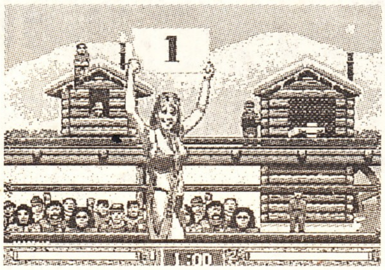


▲看清每位选手的数值，选择自己喜爱的吧？

ARE YOU TOUGH ENOUGH?

“噢——！”随着这一声低沉的吼叫，一名身材魁梧的拳击手出现在我们的面前，看着他凶狠的表情，不论是谁都会心惊胆寒的。经常看ESPN体育节目的朋友，应不会对他陌生的，他就是凶狠的拳手巴特比恩(BUTTERBEAN)，体重为306磅，体形活象一只水桶，他凶狠的双拳打败了无数高手，至今无败绩。

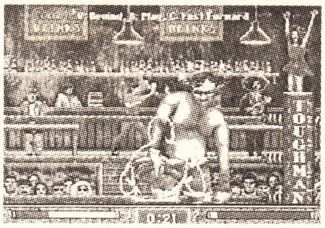
本游戏即是你要扮演从世界各地挑选来的24名拳击高手中的一名，通过不断赢得比赛而获得向巴特比恩挑战的权力。只有打败他，你才能登上世界冠军的宝座。



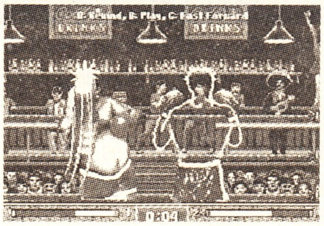
◀每关开始都会有美女举牌走过的。



◀游戏采用前后视角，背朝屏幕的人是透明的。



◀当用组合拳连续击中对手后，会令其眩晕的。

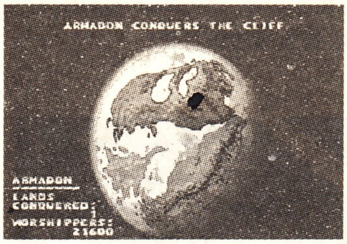


◀这种大威力的必杀拳，可令对手心惊胆寒。



恐龙快打

机种 MD	厂商 TIME WARNER
类型 ACT	容量 24M



◀这是太古时代的地球，大陆板块是这种形状的。

地球村上一代掌门人们的恩怨情仇！

远在几千万年以前，地球上还没有我们人类，而巨大的卵生动物——恐龙却已经统治了这颗蓝色的星球一亿多年了。恐龙们生存了那么多年，彼此之间当然有许多的矛盾，所以它们决定派出各自种族的代表来进行决斗，解决这些麻烦。

这就是TIME WARNER最近制作的一款对战游戏，主角便是七头蛮荒时代的恐龙及类人猿，游戏中采用了许多对战游戏的优点，如连击显示、晕槽及终结技等。游戏的画面也是很精美的，其血腥的程度不亚于《真人快打》。



◀象许多对战游戏一样，也有连击的显示。



◀巨兽们互相嘶咬，血光飞溅。

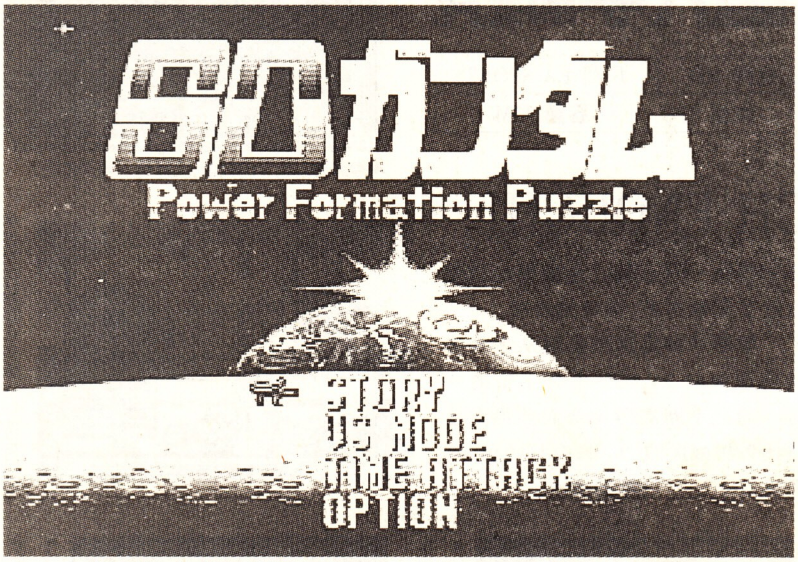


◀当心脏破裂时，恐龙的生命就结束了。



◀恐龙们也练就了各种必杀技。

SFC	SD 高达——PUZ 对决
	类型 PUZ　厂商 BANDAI　容量 8M

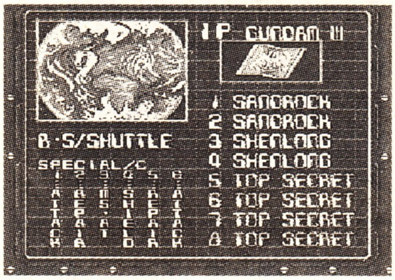


GUNDAM 在日本及全世界的青少年文化领域所造成的巨大影响及其重要地位，不必介绍读者们也知道。这是一款 GUNDAM 题材的方块型游戏，听上去没有什么震撼力，但是，其规则可是完全反传统的哟！

在一般的方块型节目中，只要把相同颜色的三或四个方块捏在一起，就可以将其消去，而连锁产生这种消去时可以让对方的高度上升，让对手被顶死就是胜利。而本作中则完全相反，要做的并不是消行，“而是砌行”，只要砌满了一行，便可以按 B 键进行攻击，打掉对手战舰的 HP！而砌出的行数越多时，担任攻击的机器人就越强。

反过来说，若将四块同色块相连或四块（全）不同色的方块砌成一列（纵、横、斜都算），就会使方块消去，而这种做法也是会炸掉自己的 HP 的。

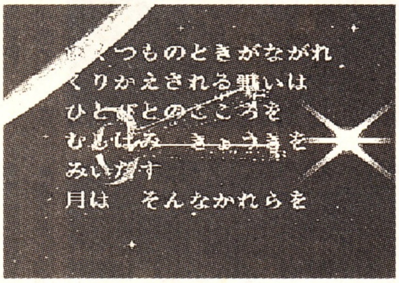
有一种带有“P”字标记方块，若将它们四个一块而消去了，是可以使出特殊攻击的，切记，每一队的特殊攻击都不相同。好，若已对此 GAME 有了兴趣，努力加油练习吧！



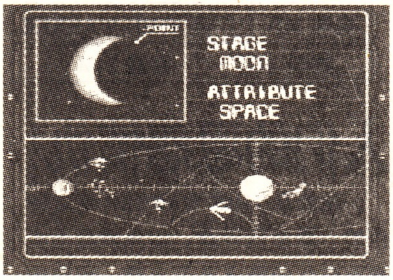
▲剧场模式时有三队可选



▲若用 G 高达队，对手亦是替坦斯，但情节不同



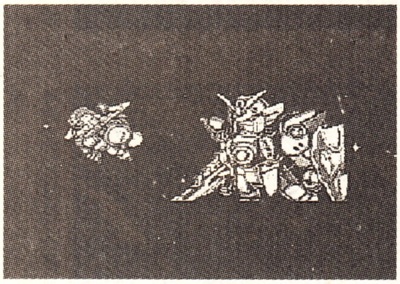
▲有完整(？)的情节及背景设定



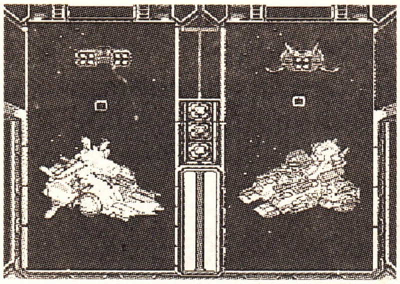
▲第一关对手 Z 高达的替坦斯



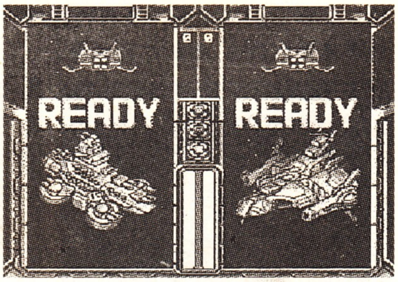
▲对战模式时有 10 队可选，包括西恩等反西势力



▲高达再次集结



▲战斗画面(高达 VS 替坦斯)



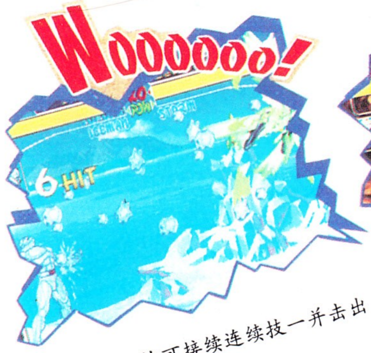
▲形状奇特的战舰

SS X－MAN

ACT CD－ROM

厂商 CAPCOM　发售日 95年9月29日

街机的人气对战游戏《X－MAN》被土星完全移植了。依然是美国的英雄们，依然是充满炸裂感的超必杀技！CAPCOM的对战游戏历来是值得信赖的！CAPCOM的BOSS级隐藏人物——豪鬼出现在了美国英雄的大都会中了！不论是狼人、美国上尉，还是女忍者、钢铁队长，抑或是现代的战国武将——银色武士等等10名英雄全是一流的格斗必杀悍将，定会再次让你感受到CAPCOM特有的魅力！





超必杀技可接续连续技一并击出





以上就是其中四位角色的超必杀究技秘奥义。



▲豪鬼在手，天下我有！



▼看，彪悍的狼人面对女忍者的"天空乱舞"只有傻眼的份儿！



◀操纵风、雷、龙卷等"风暴女神"的超必杀"X风云灭绝斩"。

SS FIFA 足球'96

SPG CD－ROM

厂商 EA SPORTS　发售日 预定96年内

由FIFA（国际足球联盟）与EA SPORTS合力制作的足球游戏于SS上登场。同名游戏有很多版本，同样在游戏中有真实的现场感，比赛中观众的欢呼声、踢球时的音效迫力满点！再加上全部队员均采用真名实姓，更使足球迷们兴奋不已。

华丽的射门，真劲！

多种的赛事可供选择！







◀▲各式的阵型对比赛影响很大，比赛中有7种视点。



▲在游戏中随时可以进行慢动作重放。



▲流畅的操作感，观众的呐喊十分刺激！

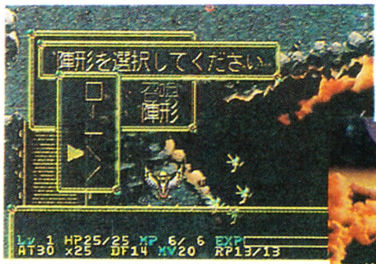
SS 梦幻模拟战 Ⅲ

SLG CD－ROM

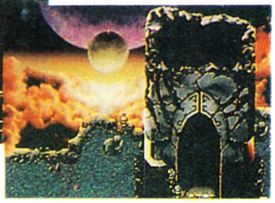
厂商 NCS　发售日 预定96年6月下旬

在MD上获得大人气的SLG《梦幻模拟战》系列，如今在SS上推出了第3作。游戏改变了一惯的回合制战斗系统，而是采用了在战斗前计划好己方的行动，然后敌我双方同时行动，而当双方遭遇时就会发生激战的全新战斗系统。这种全新的战斗系统给人以完全不同的感受，因为它需要你在行动前对敌人的行动做出预测。

采用了全新的战斗系统！

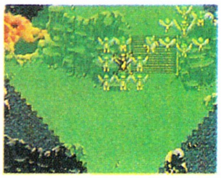


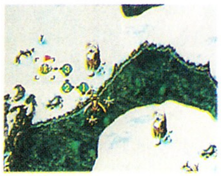
▼32位机的画面比16位机美丽许多，角色仍由漆原智志来设计。



▲游戏中加入了阵型系统，可大大增加机控移动的比例。

新的战斗系统会受原来的《梦》迷们欢迎吗？▶





◀采用了这样的战斗系统，会缩短一场战斗的时间呢？

ISSN 1006-5032
9 771006 503000 04>



邮发代号:82－648　统一刊号:CN11－3505/TP　定价:5.40元

制作者：Daraku_angel[3DM-SMV]
免责声明，杂志内容源于互联网和个人收藏，内容版权归原杂志社所有。下载后请在24是之内删除，请支持原版。
制作时间：2011-12-27
Canon　CanoScan LiDE 110